FORZA HORIZON 5
Im Test: Dieses Rennspiel ist ein Meisterwerk!

ELDEN RING
Stundenlang gespielt: So gut wird das From-Software-RPG!



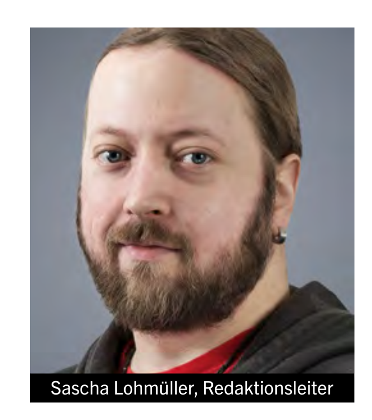
AUSGABE 353
01/22 | € 7,99
www.pcgames.de

Österreich: € 8,90; Schweiz sfr 13,80;
Benelux € 9,40;
Italien, Spanien € 10,20

01
4 397178 707999



Shooter-Dreikampf zum Jahresausklang


Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Zuallererst einmal ein Hinweis in eigener Sache: Wie ihr sicher schon gemerkt habt, mussten wir leider mit dieser Ausgabe den Preis des Heftes anheben. Wir haben diese Entscheidung lange vor uns hergeschoben, doch jetzt war es wirtschaftlich für unseren Verlag einfach nicht mehr anders darstellbar. Der Grund ist ganz einfach wie ärgerlich: Dass aktuell alles teurer wird, merkt ja sicherlich auch ihr. Das gilt bei der Heftproduktion ebenfalls, für Energie, für Transport und Auslieferung und ganz besonders für das Papier, das aktuell teurer ist als jemals zuvor. Wir hoffen, ihr könnt diese Entscheidung trotz aller Ärgerlichkeit nachvollziehen und bleibt uns weiterhin treu.

Doch kommen wir zu erfreulicheren Dingen: Das Jahr neigt sich dem Ende zu und wir haben einen überquillenden Test-Teil mit den letzten großen Releases des Jahres 2021. Allen voran schicken sich mit Battlefield 2042, Call of Duty: Vanguard und Halo Infinite gleich drei Shooter an, den diesjährigen Multiplayer-Thron an sich zu reißen. Wir haben die drei Titel auf insgesamt 16 Seiten getestet und verraten euch, wo die Stärken und die Schwächen der einzelnen Kandidaten liegen. Wichtige Info dazu: Die Kampagne von Halo Infinite konnten wir bis Redaktionsschluss noch nicht spielen, weswegen wir hier noch keine finale Wertung vergeben. Den Mehrspieler-Part hingegen haben wir bereits dutzende Stunden unsicher machen können.

Mit Forza Horizon 5 und Jurassic World: Evolution 2 haben wir zudem zwei weitere Highlights auf Herz und Nieren geprüft – da beide Titel auf sehr guten Vorgängern aufbauen, sollte da aber eh nichts schiefgehen. Gleiches sollte man zumindest bei GTA: The Trilogy meinen. Die drei zugrunde liegenden Spiele GTA 3, Vice City und San Andreas sind Action-Meilensteine, doch das was Rockstar und das beauftragte Studio Grove Street Games jetzt ablieferten, ist ein absoluter Reinfall. Die technischen Probleme sind derart eklatant, dass die Vermutung naheliegt, dass das Spiel viel zu früh veröffentlicht wurde – mehr dazu ab Seite 50.

Einen Blick aufs nächste Jahr werfen wir aber natürlich auch. Bereits im Februar stehen mit Elden Ring und Dying Light 2: Stay Human zwei potenzielle Hits ins Haus. Dass der eingeschlagene Weg der Entwickler stimmt, davon konnten wir uns jetzt selbst überzeugen: Zu Elden Ring lief ein Technik-Stress-Test, in dem wir stundenlang durch die offene Welt streiften, und Dying Light 2 konnten wir bei Techland in Polen ausgiebig anspielen. Unsere Eindrücke lest ihr ab Seite 10.

Im Magazin-Teil findet ihr zudem unter anderem unseren gewohnten Jahresrückblick mit den Tops, Flops und Aufregern 2021, Käufer der Extended-Ausgabe freuen sich zudem über die Vollversion zu Dishonored: Der Tod des Outsiders. Und nun: Viel Spaß beim Lesen, ein frohes Fest und einen guten Rutsch wünschen euch

Sascha und das PC-Games-Team

+++ PCG-Ticker +++

+++ NEWS Aktuelles +++

+++ Wir waren mal wieder unterwegs! Für Dying Light 2 haben wir Entwickler Techland in Warschau besucht! Ein kurzweiliges Vergnügen, denn jetzt ist mit Events im Ausland wahrscheinlich erst mal wieder Sense. +++

+++ Unwort des Monats: Technik-Stresstest. Denn so einer fand für Elden Ring statt, lässt sich aber sehr unschön in knackige Formulierungen pressen. Da wäre Alpha oder Beta deutlich einfacher … +++

+++ NEWS Tests +++

+++ Der Mehrspieler-Dreikampf Battlefield 2042 vs. Call of Duty: Vanguard vs. Halo Infinite bestimmt unseren Testteil. Eine Umfrage in der Redaktion ergab folgende Multiplayer-Sympathiepunkte: Battlefield: 1 Stimme, Call of Duty: 2 Stimmen, Halo 6 Stimmen. Bleib mir weg mit dem Multiplayer-Mist: 2 Stimmen. Gar nicht mal so knapp! +++

+++ Was haben wir uns gefreut, dass GTA Trilogy angekündigt wurde und wir erneut durch einigermaßen aufgehübschte GTA-Klassiker gurken dürfen. Das Endergebnis, das nun herauskam, taugt allerdings allenthalben für schlechte Memes. Ne, sorry, das war nix. Immerhin sind die ursprünglichen Spiele wieder in den digitalen Läden erhältlich, nachdem Rockstar sie erst aus dem Handel genommen hatte zum Release der Trilogy. +++

+++ NEWS Vermischtes +++

+++ Im Jahresrückblick küren wir die redaktionsinternen Tops & Flops 2021 in diversen Kategorien. Nach den Most Wanted 2022 wurde aber auch gefragt, hier die Ergebnisse: Elden Ring, Starfield, Dying Light 2, Fable, Hogwarts Legacy, Stalker 2. Wär das auch geklärt. +++

Noch mehr Lesestoff – **für Multiplattform-Nutzer!**

play⁵ | Ausgabe 01/22



Auch in der play⁵ steht das herbst- bzw. winterliche Shooter-Duell im Mittelpunkt – allerdings ohne Halo Infinite. Denn das erscheint bekanntlich nur für PC und Xbox. Genug Shooter-Auswahl gibt es natürlich trotzdem auch für Sonys Konsole.

N-ZONE | Ausgabe 01/22



Auch die N-ZONE blickt auf das Jahr 2021 und somit einige Switch-Highlights zurück. Und zum Jahresabschluss gibt es noch einen Test zum neuen Pokémon. Läuft bei denen. Was gar nicht läuft ist GTA. Das ist auf der Switch sogar noch schlechter.

PC Games MMORE | Ausgabe 01/22



So langsam kommt wieder Bewegung in WoW. Bei Classic startet die Saison der Meisterschaft, Patch 9.1.5 ist seit einigen Wochen live und zum finalen Shadowlands-Patch 9.2 gibt es auch endlich erste handfeste Informationen.

INHALT 01/2022



BATTLEFIELD 2042 30



HALO INFINITE 42

AKTUELL

TEST

MAGAZIN



ELDEN RING 10

CALL OF DUTY: VANGUARD 36

HARDWARE

EXTENDED

SERVICE

Sharkoon

TG5 RGB Silent PCGH Edition





Bild: Sharkoon



Features der PCGH Edition:

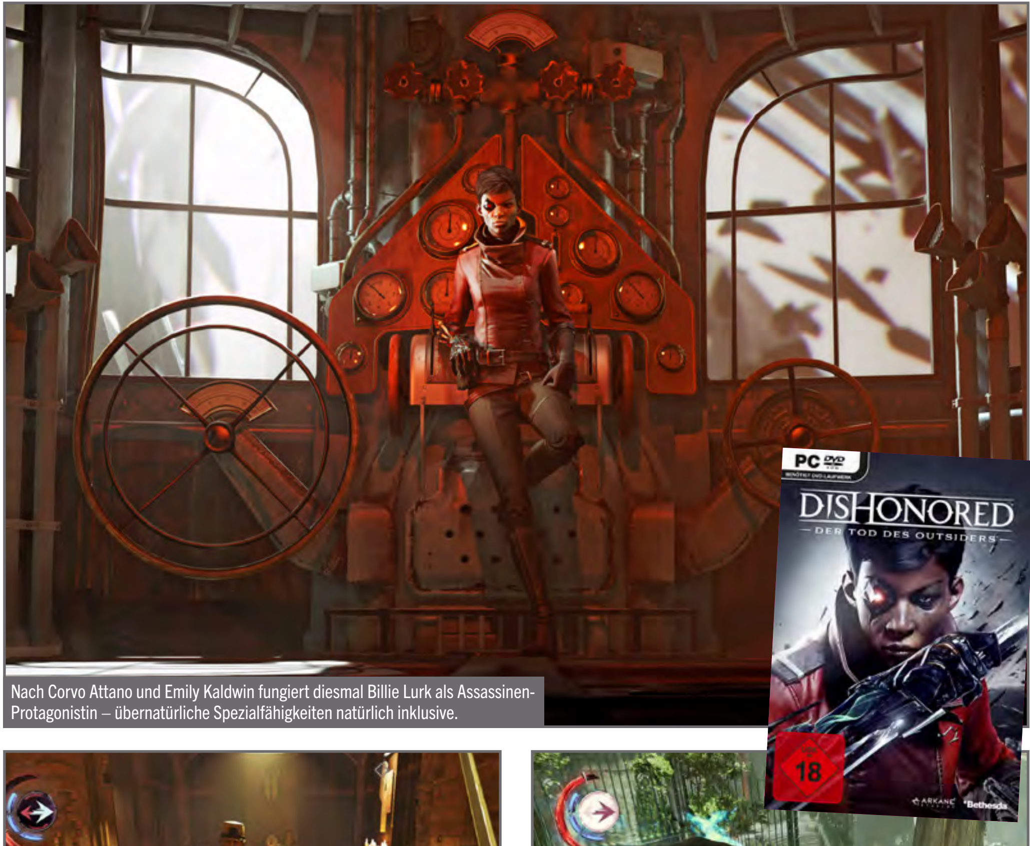
- **Gehäuseoberseite komplett geschlossen und ohne abnehmbares Gitter**
- **Gehäuseoberseite mit Dämmmatte beklebt**
- **Stahl-Seitenteil mit Dämmmatte beklebt**
- **Lüfter: Shark Blades RGB Lüfter mit 800 U/Min. bei 12 Volt**
- **PCGH-Logo aus Metall als Zubehör im Lieferumfang und nicht aufgeklebt**



www.pcgh.de/tg5

... digitale Vollversion:

ALLE VIDEOS auf DVD



Nach Corvo Attano und Emily Kaldwin fungiert diesmal Billie Lurk als Assassinen-Protagonistin – übernatürliche Spezialfähigkeiten natürlich inklusive.


Haben euch die Wachen entdeckt, kommt es zum offenen Kampf und ihr werdet verfolgt – der ungünstigste Ausgang einer Begegnung.


Vertikalität hilft: Von erhöhten Positionen markiert ihr Feinde, kundschaftet das Gebiet aus und legt euch eine Route zurecht.

DISHONORED: DER TOD DES OUTSIDERS*

Der Tod des Outsiders war eigentlich als DLC für den zweiten Teil der famosen Dishonored-Reihe geplant, erschien schlussendlich aber als Standalone-Add-on – ihr müsst die beiden Vorgänger also nicht besitzen. Nichtsdestotrotz lohnt es sich natürlich, da die Story einige Monate nach den Ereignissen des zweiten Teils spielt und sich darauf bezieht. Ihr schlüpft in die Rolle der Billie Lurk alias Meagan Foster und trachtet – wie es der Name bereits verrät – dem mysteriösen Outsider nach dem Leben. Dazu schleicht, klettert und teleportiert ihr euch erneut durch verwinkelte, toll designte Schauplätze und versucht, möglichst ungesehen vorzugehen. Der offene Kampf sollte immer das letzte Mittel sein, cleveres Vorgehen wird belohnt, schließlich wollen Billies übernatürliche Fähigkeiten und Gadgets gekonnt eingesetzt werden.

INSTALLATION

Bei unserer Vollversion zu Dishonored: Der Tod des Outsiders handelt es sich um einen Gratis-Code auf Gamesplanet.com. Dazu gebt ihr den Code auf unserer Codekarte unter www.pcgames.de/codes ein. Den Code, den ihr dort erhaltet, gebt ihr dann auf https://de.gamesplanet.com als Rabatt-Code ein, nachdem ihr das Spiel dort in euren Warenkorb gelegt habt. Dadurch ändert sich der Preis auf 0 Euro und ihr erhaltet nach dem „Kauf“ einen Steam-Code für das Spiel.

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Action-Adventure
Publisher: Bethesda
Veröffentlichung: 15. September 2017

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows 7/8/10 64 Bit, Intel i5-2400 / AMD FX-8320, 8 GB RAM, GeForce GTX 660 2GB / Radeon 7970 3GB, 32 GB freier Festplattenspeicher (Herstellerangaben)
Empfohlen: Windows 10 64 Bit, Intel i7-4770 / AMD FX-8350, 16 GB RAM, GeForce GTX 1060 6GB / Radeon RX 480 8GB, 32 GB freier Festplattenspeicher (Herstellerangaben)

***Bitte beachtet, dass unsere Codes aus rechtlichen und/oder technischen Gründen irgendwann ablaufen und nicht mehr einlösbar sind. Nutzt sowohl den PC-Games- als auch den dadurch erhaltenen Gamesplanet-Code daher spätestens bis zum 30. Juni 2022. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.**

DVD 1

TEST

- Age of Empires 4
- Battlefield 2042
- Football Manager 2022
- Forza Horizon 5
- Grand Theft Auto: The Trilogy – Definitive Edition
- Jurassic World: Evolution 2
- Riders Republic
- Sherlock Holmes: Chapter One



DVD 2

VORSCHAU

- Elden Ring
- Halo Infinite
- Lost Ark

SPECIAL

- Battlefield 2042: Alle Infos zum Start
- Battlefield 2042: Wir erklären euch den mächtigen Portal-Editor
- Microsoft-IPs, die ihr sicher vergessen habt
- Sexy-Purge: Blizzard verwechselt Sexismus mit Sexualität

MEINUNG

- Battlefield 2042: Es braucht wieder mehr Battlefield in Battlefield!
- Elden Ring: Warum die offene Spielwelt so gut funktioniert

NEWS

- Activision Blizzard: CEO Bobby Kotick wusste angeblich von Belästigungen



4NETPLAYERS

GÖNN DIR!
DEIN EIGENER GAMESERVER

BIS 31.12.21
STARTER-PAKET
SICHERN

AUF ALLE SERVER
50% RABATT
IM ERSTEN MONAT

- KOSTENLOSER SPIELWECHSEL IN SEKUNDEN
- ÜBER 100 SPIELETITEL UND UNZÄHLIGE MODS
- INTUITIVES WEBINTERFACE

AB 1,75€ / MONAT

3 EURO
NEUKUNDEN RABATT:
GAM3R

Genug gezockt? Jederzeit kostenloser Spielewechsel möglich:
MINECRAFT · DAYZ · 7 DAYS TO DIE · RUST · CONAN EXILES · SPACE ENGINEERS · ARMA · CS:GO ...und viele Weitere!

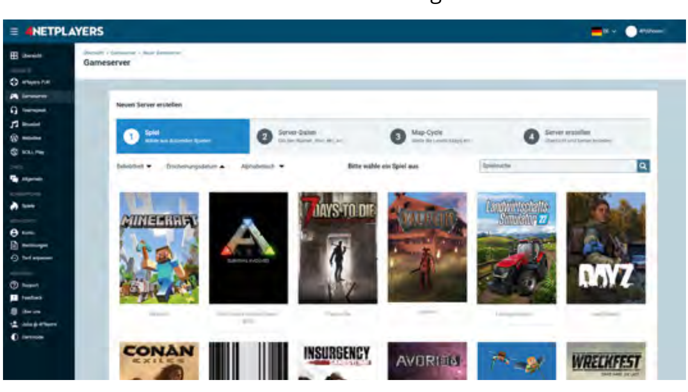
Mit Freu(n)den zocken

Viele Games entfesseln ihr gesamtes Potenzial erst im Multiplayer. Doch es ist wichtig, sich den richtigen Server-Anbieter herauszusuchen, damit der Spaß nicht in Frust umschlägt.

Mehr als nur Shooter
MineCraft. ARK: Survival Evolved. Valheim. DayZ. Die Liste an Games, die mit spannenden, beruhigenden oder actionreichen Mehrspieler-Erlebnissen punkten können, wird immer größer und konzentriert sich schon lange nicht mehr nur auf Shooter. Oder wer hätte gedacht, dass selbst Alltags-Simulationen wie der Landwirtschafts-Simulator einen derart motivieren Mehrspieler-Modus anbieten würden?

Server-Anbieter finden
Doch bevor der Spaß losgeht, steht eine entscheidende Wahl an: Die des richtigen Server-Anbieters. Es gibt nichts Ärgerlicheres, als mitten im Spiel plötzlich serverseitige Verbindungsabbrüche zu registrieren oder ständig irgendwelche Latenzprobleme zu bekommen, die man definitiv nicht seiner High-Speed-Internetverbindung oder sonstigen Hardware-Problemen im Zockerzimmer zurechnen kann.

20 Jahre Erfahrung
4Netplayers zeigt sich seit fast 20 Jahren als zuverlässiger Host von Game- und TeamSpeak-Servern. Mit niedrigen Preisen, noch niedrigeren Pings und topaktueller Hardware wird sichergestellt, dass ihr euch beim Zocken nicht um technischen Firlefanz kümmern müsst. Server für alle derzeit über 100 unterstützten Games lassen sich im leistungsfähigen aber intuitiv zu bedienenden Webinterface mit wenigen Klicks starten – natürlich gibt es ständig Nachschub mit neuen coolen Titeln. Und wenn ihr beim Zocken vom Landwirtschafts-Simulator mit euren Kumpels Lust bekommt, den Zombies in Left 4 Dead gemeinsam den Kampf anzusagen oder in der kalten Valheim-Welt ums Überleben zu kämpfen, lässt sich das Spiel auch einfach wechseln.



Volle Mod-Unterstützung
Natürlich wird bei Games, die es anbieten, das Zuschalten von Mods unterstützt. Und selbstverständlich könnt ihr auch eure eigenen Einstellungen festlegen. Euer Server, eure Regeln! Wenn alle Stricke reißen und irgendwas nicht so funktioniert, wie ihr euch es vorgestellt habt, steht ein kompetentes Support-Team zur Verfügung, um euch mit Rat und Tat zu helfen. Anmelden, loslegen, Spaß haben. Ihr besorgt die Freunde. 4Netplayers kümmert sich um den Rest bis hin zu automatischen Updates, damit euer Server immer auf dem neuesten Stand ist. Einfacher als mit 4Netplayers kommt man nicht zu 100% zuverlässigen Game-Servern.

DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter

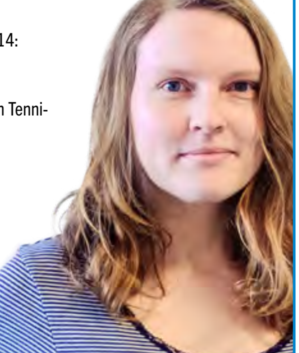
Spielt gerade:
WoW, Jurassic World: Evolution 2, Forza Horizon 5, Chorus, ab und an New World, ganz selten Destiny 2, FIFA 22 und Apex Legends. Und aktuell wieder eine Karriere im FM 13 – Mission norwegischer Rekordmeister mit dem SK Brann. Das dürfte eine Weile dauern.

Liest gerade immer noch:
Alle Expanse-Romane. Auch das wird noch ne Weile dauern.

Hört gerade:
Quer per Zufallsplaylist durch seine Bibliothek. Just in diesem Moment Oasis. Und jetzt Flogging Molly.

Und sonst:
Wünscht allen, die das hier lesen, ein frohes Fest und einen guten Rutsch. Vielleicht wird's ja sogar weiß, Stand Ende November sieht's ja ganz gut aus.

MARIA BEYER-FISTRICH | Brand /Editorial Director



Spielt:
Skyrim, Sherlock Holmes: Chapter One, Final Fantasy 14: Endwalker

Liest:
In diversen Jammerforen viel über die Erfahrungen von Tennisarm-Leidensgenossen.

Hat:
Tatsächlich noch keine Weihnachtsgeschenke. Mache mir auch keinen Stress damit. Was aber auf jeden Fall noch besorgt werden muss: ein schicker großer Weihnachtsbaum. Ja, ist total kitischig, aber die riechen immer so gemütlich.

Ansonsten:
Ich wünsche allen Lesern fantastische Feiertage und einen guten Rutsch ins neue, hoffentlich bessere Jahr 2022.

KATHARINA PACHE | Leitende Redakteurin

Spielt gerade:
The Binding of Isaac: Repentance, Unpacking, Solar Ash vielleicht bald mal, sieht ganz cool aus

Liest wieder mal:
A Song of Ice and Fire. Habe vor drei Tagen erst das Ende der letzten Staffel gesehen und habe Kopfweh von diesem Sondermüll bekommen. Ich mag ja Trash, aber doch nicht so …

Herzlicher Dank:
An alle Verwandten, die dieses Jahr tatsächlich (wenn auch teils nach mehrmaligem Nachbohren) verraten haben, was ich ihnen zu Weihnachten schenken soll. Ist nicht besonders kreativ, ich weiß, aber auch weniger stressig. Außerdem danke ich für meine erneute Wahl zum Sascha des Monats.

Ansonsten:
Frohe Weihnachten und guten Rutsch an alle Leser.

LUKAS SCHMID | Leitender Redakteur Online



Spielt gerade:
Resident Evil 4 VR. Liebe es, aber es nervt ein bisschen, dass sich mein Magen nach jeder längeren VR-Pause erst wieder an die Technik gewöhnen muss. „Welcome, stranger!" macht das aber wett.

Hat:
Mit der lieben Familie erstmals ausgemacht, dass es nicht die große gegenseitige Geschenkeausschüttung gibt, sondern stattdessen Weihnachtswichteln gespielt wird. Eh eine gute Idee, weil Kommerz und so und auch schweineteuer. Aber trotzdem, irgendwie fühlt es sich an, als würde damit etwas enden. Naja.

Wollte eigentlich spielen:
Grand Theft Auto: The Trilogy – Definitive Edition. Lol.

Chris des Monats:
Chris D., aber ein guter, zweiter Platz für Chris F. (Vormonatsgewinner). Sascha des Monats erneut unangefochten Katha.

CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur



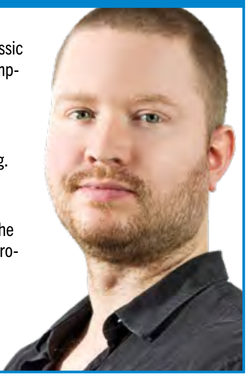
Spielt gerade:
Mortal Kombat 11: Ultimate (ganz viel Liebe für die Fatalities von Rambo und RoboCop), FIFA 22, NBA 2K22, ein indiziertes Spiel, das bald einen Nachfolger erhält.

Liest gerade:
Große Freiheit von Rocko Schamoni

Möchte verzweifelt aufschreien, wenn:
Gamer Rockstar Games verteidigen und so tun, als sei allein Entwicklerstudio Grove Street Games für das miserable GTA: The Trilogy – Definitive Edition und dessen Verkauf verantwortlich. Wie kann man so dumm sein?

Und sonst so:
Hat bereits sämtliche Weihnachtsgeschenke gekauft und verpackt. Als neurotischer Weihnachtsstreber muss das jedes Jahr bis Ende November erledigt sein.

FELIX SCHÜTZ | Redakteur



Spielt gerade:
Halo Infinite (vorher noch Halo 4 und Halo 5 nachgeholt), Jurassic World: Evolution und die Beta von Diablo Immortal. Die Schlümpfe: Mission Blattpest und Unpacking sind durch, als Nächstes kommen Chorus und Jurassic World: Evolution 2 an die Reihe.

Will den Garten nächstes Jahr radikal umgestalten:
Und hat nicht die allergeringste Ahnung davon. Das wird lustig.

Ist froh, noch alle seine Finger zu haben:
Zwiebeln schneiden und dabei die ersten beiden Staffeln von What We Do in the Shadows anschauen, hat sich als gefährliche Mischung entpuppt. Lange nicht mehr so gelacht. Als Gegenprogramm geht's endlich bald mit The Expanse Season 6 weiter.

Hat neulich einen Euro unter dem Sofa gefunden:
Und würde ihn gerne in einen günstigen 4K-Fernseher investieren, den die Kinder wieder binnen drei Wochen zerdeppern.

MATTHIAS DAMMES | Redakteur



Spielt gerade:
FIFA 22, Disciples: Liberation, Crusader Kings 3 und als guilty pleasure: Landwirtschafts-Simulator 22

Schaut gerade:
Marvel's Hawkeye – eigentlich mag ich Clint Barton nicht, weil er auf Vormir anstelle von Natasha hätte sterben sollen. Aber Kate Bishop (Hailee Steinfeld) macht bereits einen guten Eindruck.

Geht ohne Stress:
In die Vorweihnachtszeit. Mit der Familie wurde schon vor Jahren das „Keine Geschenke"-Abkommen geschlossen, im Zuge dessen wir uns lieber einmal im Jahr zum gemeinsamen Urlaub treffen, statt uns Weihnachten krampfhaft zu beschenken. Ausnahme ist da natürlich meine kleine Nichte.

Wünscht:
Allen Lesern ein frohes Fest und einen guten Rutsch.

DAVID BENKE | Video-Redakteur



Spielt gerade:
Lost in Random, Death's Door und anderen Singleplayer-Kram, der keine ordentliche Internetverbindung braucht. Unser Provider (er reimt sich auf Schmodabohn) liefert aktuell nämlich nicht mal ein Drittel der Bandbreite, für die wir monatlich 60 Euro zahlen.

Schaut gerade:
Die zweite Staffel Tiger King auf Netflix. Immerhin dafür reicht das Internet noch. So richtig gepackt hat mich die Fortsetzung bisher aber noch nicht. Das wirkt eher wie der billige Versuch, den Hype um Teil 1 nochmal zu entflammen.

Hat Stress:
Vor Weihnachten muss ich noch zweimal zum Arzt, einmal hab ich den Installateur da, jegliche Geschenke wollen noch gekauft und die Heimfahrt zur Familie auch noch gebucht werden. Uff.

MARCEL NAEEM CHEEMA | Redakteur

Spielt gerade:
Animal Crossing, Forza Horizon 5, F1 2021 (das Ende der packenden Saison 2021 gebührend zelebrieren) & wieder einmal viele alte Xbox-Klassiker (Voodoo Vince, Crimson Skies, usw.)

Hört gerade:
Uralte Blink-182-Platten (wer hätte gedacht, dass das mal jemand sagt) – erschreckend, wie lange 1995 her ist.

Zuletzt geguckt:
Pig (mein Film-Highlight 2021), Shang-Chi and the Legend of the Ten Rings (leider nur so lala, wollte den echt mögen), The French Dispatch (nicht verpassen!) & Resident Evil: Welcome to Raccoon City (was für ein RIESIGER Mist)

Wieder nicht geworden:
„Lieblingsirgendwer" von irgendwem! Selbst bei „Sascha des Jahres" hinter Sascha gewählt :(

JOHANNES GEHRLING | Social-Media-Redakteur



Spielt gerade:
Nicht sonderlich viel, weil es hinten und vorne an der Zeit fehlt …

Schaut gerade:
Nicht sonderlich viel, weil es hinten und vorne an der Zeit fehlt …

Verbringt, wenn doch mal etwas freie Zeit bleibt:
Eigentlich jede freie Minute mit Freunden. Bis vor Kurzem noch mit Essen gehen, Bowling, Billiard, Feiern, Kino und dergleichen, nun, wo (in Bayern) wieder nach und nach alles dicht macht, im Schrebergarten bei Minusgraden … aber mit großem, wärmenden Feuer und (ebenfalls wärmendem) Glühwein.

Wünscht sich:
Jetzt schon wieder den Frühling herbei. Die Gemütlichkeit im Winter ist wirklich toll, aber ich will wieder Roller fahren, im Park Radler trinken und mit Freunden an der frischen Luft sporteln!

DOMINIK PACHE | Redakteur

Spielt gerade:
Going Medieval, GTA: The Trilogy (sorry)

Schaut gerade:
Game of Thrones. Ja ich weiß, ein bisschen spät.

Kann Größen nicht einschätzen:
Der neue große Kochtopf ist super toll. Endlich kann ich auch für mehr als 4 Personen Chili kochen. Habe aber alle Warnungen meiner Frau in den Wind geschlagen, dass er viel zu groß sei. Die doppelte Menge an Chili benetzt nun gerade mal den Boden. Lösung: Ich heuere auf einem Schiff an und werde dort Smutje. Oder ich lade einfach öfter Freunde zum Essen ein.

Ärgert sich:
Über die non-existente Wunschzetteldisziplin meiner Eltern. Muss ich mir mal wieder selbst was überlegen. Na danke!

CHRISTIAN FUSSY | Redakteur

Spielt gerade:
Wieder ein bisschen Hades mit ordentlich Hitze, Resident Evil: Village, Binding of Isaac: Repentance und im Multiplayer ein wenig Wreckfest.

Schaut gerade:
It's a Sin, alte Comedy-Sketche von Mitchell & Webb und The Deuce

Zuletzt gesehen:
The French Dispatch, Shiva Baby, Candyman und Tick Tick … Boom

Tier des Monats:
Der Schakal. Jetzt auch ganz neu in Deutschland

Wünscht sich zu Weihnachten:
Einen Sack, eine Rute und die Muskeln von Batista

MICHAEL GRÜNWALD | Redakteur

Spielt gerade:
Jurassic World: Evolution 2, Far Cry 6, Chorus plus die Dauerbrenner FIFA 22, Call of Duty: Vanguard und Dead by Daylight.

Schaute zuletzt:
Die komplette Jurassic-Park/World-Reihe. Teil eins bleibt für immer ein absolutes Meisterwerk. Ach, und Scary Movie 1+2.

Investition des Monats:
Ein neues Smartphone. Genau genommen ist das eigentlich gar keine Investition. Mein Vertrag hat sich verlängert und dazu gab es gratis ein neues Samsung. Recht viel mehr ist gerade ja nicht los, deswegen wollte ich jeden daran teilhaben lassen. Man kann damit sogar Fotos machen, SMS schreiben und telefonieren. Ein absoluter Traum!

Freut sich auf:
Weihnachten, Silvester und ganz viel Schnee.

CARLO SIEBENHÜNER | Video-Redakteur

Spielt gerade:
Battlefield 2042, Pokémon: Strahlender Diamant, LWS 22 (Eigentlich wollte ich da nur mal reinschnuppern … und dann musste ich noch das eine Feld da hinten schnell mähen … und dann noch eins … und noch eins …)

Schaut gerade:
For All Mankind – beste Serie für Fans von „Was wäre, wenn"-Szenarien. Die Russen landen doch zuerst auf dem Mond und die Amerikaner rasten aus.

Trauert:
Über die spektakuläre Mittelmäßigkeit von Battlefield 2042. Wie kann man diesen Matchball verspielen?!

Fragt sich:
Ob es noch zu früh ist, mal zu fragen, was man eigentlich Silvester so macht?

STEFAN WILHELM | Volontär



Spielt gerade:
Solar Ash, CoD: Vanguard, Zelda: A Link to the Past, Hyper Light Drifter, Super Mario All-Stars, Dark Souls Remastered

Hört gerade:
Juse Ju – JuNi, Me And That Man – New Man, New Songs, Same Shit Vol. 2, Twenty One Pilots – Scaled and Icy (Livestream Ver.)

Versucht gerade, warum auch immer:
Dark Souls Remastered auf Stufe 1 durchzuspielen. Beim berühmt-berüchtigten Doppel-Boss in der Mitte des Spiels war ich kurz davor, vor Frust mein Switch-Modul zu fressen. Und dass die echt nicht schmecken, weiß man ja aus eigener Erfahrung. Oder? Niemand?

Chrisses des Jahres in zufälliger Reihenfolge:
Dörre, Fußy, Drosten und natürlich mein Ex-Prakti-Kollege Chris Volynskij, der alte Sonnenschein!

ANTONIA DRESSLER | Community Managerin

Spielt gerade:
Inscryption, Outriders (wieder mal), ESO, CoD: Vanguard (ich muss es endlich mal schaffen, mit Stefan zusammen zu spielen)

Hört gerade:
Den zweiten Teil der Rabenschatten-Reihe und ist begeistert, dass da noch etliche Stunden mehr zu hören sind!

Schiebt Panik:
Wie mir zu Ohren kam, fängt das Weihnachtsgeschäft wieder an und ich habe keine Ahnung, was ich wem schenken soll! Meine Anwesenheit ist doch eigentlich genug!

Vermisst ihre Katze:
Durch das Pendeln zwischen Fürth und Frankfurt kann ich meine Katze nur noch am Wochenende sehen :(

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram:
www.instagram.com/pcgames.de





Elden Ring

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: From Software
Hersteller: Bandai Namco
Termin: 25. Februar 2022

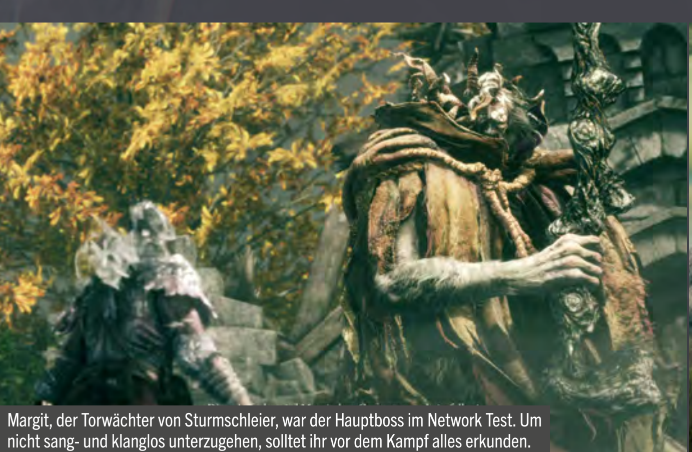
Endlich stundenlang selbst angespielt: From Softwares Dark-Souls-Erbe Elden Ring ist auf dem besten Weg, ein meisterhaft gelungenes Action-Rollenspiel zu werden.

Von: Stefan Wilhelm

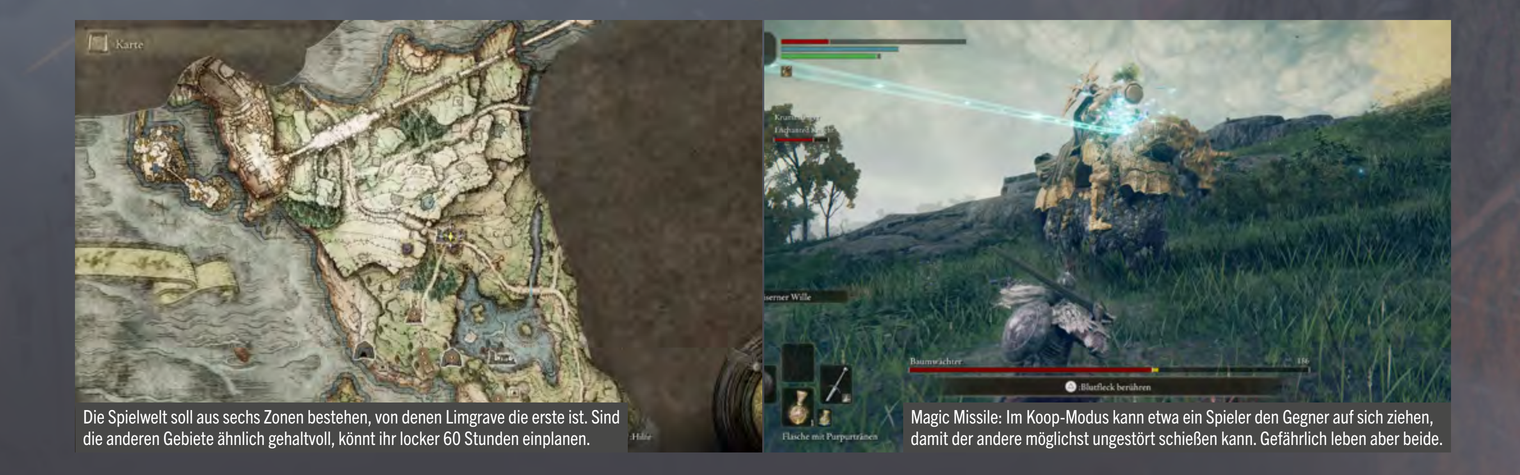
Was lange währt, wird richtig gut! Nach knapp zwei Jahren Funkstille durften wir endlich ein ganzes Wochenende mit From Softwares neuem Fantasy-Epos Elden Ring verbringen. Im Rahmen des umfangreichen Network Tests haben wir ein riesiges Gebiet der Open World erkundet, fürchterliche Monster bekämpft sowie jede Menge neue Features und Geheimnisse entdeckt. Und obwohl wir möglicherweise auch ein paar Mal gestorben sind, ist unsere Vorfreude auf das Spiel nochmal ein gutes Stück gestiegen! Denn wir haben zunehmend das Gefühl bekommen, dass dieses Action-Rollenspiel so viel mehr ist, als nur alter Souls-Wein in neuen Schläuchen. In unserer großen Vorschau erfahrt ihr, warum uns Elden Ring schwer begeistert hat!

Milord, mich dünkt Ihr seid forever alone.

Nach einem kurzen, optionalen Tutorial steigt ihr als frischgebackener Befleckter aus eurer Gruft und betretet das wunderschön gestaltete Gebiet Limgrave, die erste große Zone der offenen Spielwelt. Habt ihr euch an der spektakulären Skybox inklusive des majestätischen Erdbaumes sattgesehen, könnt ihr die zerklüftete Umgebung nach Belieben erkunden. Bevor ihr nun aber sofort in Richtung der unzähligen, verlockenden Landmarks aufbrecht, solltet ihr mit dem maskierten Mann vor euch sprechen. Der bezeichnet euch zwar als jungfernlosen Taugenichts, er verrät euch aber auch grob die ersten Schritte eurer Reise: Ihr müsst in die zerfallene Festung Sturmschleier, um dem irren Godrick entgegenzutreten. Auf dem Weg dorthin sollt ihr euch von der nicht näher definierten Gnade leiten lassen und euch


Margit, der Torwächter von Sturmschleier, war der Hauptboss im Network Test. Um nicht sang- und klanglos unterzugehen, solltet ihr vor dem Kampf alles erkunden.


Geht schon wieder gut los: Souls-typisch werdet ihr gleich zu Beginn von einem pessimistischen Charakter verbal in den Staub getreten. Überaus charmant!



Die Spielwelt soll aus sechs Zonen bestehen, von denen Limgrave die erste ist. Sind die anderen Gebiete ähnlich gehaltvoll, könnt ihr locker 60 Stunden einplanen.

Magic Missile: Im Koop-Modus kann etwa ein Spieler den Gegner auf sich ziehen, damit der andere möglichst ungestört schießen kann. Gefährlich leben aber beide.

bestenfalls eine Dame anlachen, denn jeder anständige Befleckte braucht auch eine Jungfer. Was der zynische Kollege damit eigentlich meint, müsst ihr aber selbst herausfinden. Das Spiel nimmt euch in bester Serientradition kaum bei der Hand, sondern will euch aus Erfahrungen lernen lassen. Da stellt sich für alte Dark-Souls-Hasen natürlich die berechtigte Frage, was ihnen Elden Ring überhaupt noch Neues beibringen will!

Leveldesign oder Open World? Beides!

Die wichtigste und größte Neuerung bei Elden Ring ist natürlich das Zwischenland, die Open World des Spiels. Die offen gestalteten, aber letztlich meist linearen Levels der Vorgänger sind also passé. Dass From Software auch ohne Levelstruktur durchdachte Spielwelten designen kann, wird aber schnell klar. Euer Ziel, die markante Burg, liegt optisch hervorgehoben auf einer Klippe im Norden. Ihr werdet aber nicht per Richtungspfeil, sondern durch die intuitive Gestaltung der Welt und die kluge Platzierung der Gegner dort hingelotst. Habt ihr den Ort der Gnade hinter euch aktiviert, das Leuchtfeuer-Äquivalent in Elden Ring, zeigen subtile Lichtstrahlen in Richtung des nächsten Zufluchtsortes. Gleichzeitig setzt euch das Spiel direkt einen schwer gepanzerten Reiter vor die Nase, der entlang der Hauptstraße patrouilliert. Der bringt euch schmerzhaft, aber effektiv bei, dass ihr besonders große Gefahren nun auch weiträumig umgehen könnt.

Dungeons & Dragons

Interessante Orte und furchteinflößende Gegner müsst ihr aber auch abseits des vorgesehenen Pfades nicht lange suchen. Limgrave ist bis oben hin vollgestopft mit Geheimnissen, kleinen und großen optionalen Dungeons und harten, abwechslungsreichen Feinden. Verschlägt es euch etwa nach Osten, werdet ihr beim Erkunden eines Moors plötzlich von einem beeindruckend inszenierten Drachen überrascht. Weiter oben im Norden erwartet euch ein schwer bewachter Konvoi mit Schatztruhe im Schlepptau, und am Ufer im Westen lauern Skelette und groteske Tintenfisch-Monster.

Zudem findet ihr an jeder Ecke Höhlen, Verliese und Minen, die besondere Items und Zugänge zu ansonsten unerreichbaren Gebieten bereithalten. Die meisten dieser Dungeons sind zwar recht kurz und nicht so komplex wie ihre Souls-Vorgänger, den einen oder anderen Aha-Moment werdet ihr dennoch erleben. Zudem warten viele Dungeons mit eigenen Feindestypen und Bossgegnern auf.

Die beste Fantasy-Spielwelt seit Breath of the Wild?

Beim Erforschen der Spielwelt lässt euch Elden Ring freie Bahn. Keiner dieser Orte ist auf eurer Karte markiert, bevor ihr ihn nicht selbst entdeckt habt. Sogar die Karte selbst müsst ihr erstmal finden! In Kombination mit der abwechslungsreichen Umgebung sorgen die vielen interessanten Orte für ein hervorragendes Entdeckergefühl. Das

Im Network Test standen fünf Klassen mit recht mächtiger Ausrüstung zur Auswahl. Wir rechnen in der Vollversion aber mit noch mehr Startoptionen.


Incoming! Der Drachenangriff im Sumpf hat uns kalt erwischt. Wir hoffen, dass im fertigen Spiel noch viele solcher einzigartiger Momente eingebaut werden.


Wie bei Sekiro könnt ihr in die Hocke gehen, um Gegner von hinten zu erledigen. Das klappt ordentlich, ein vollwertiges Stealth-Game ist Elden Ring aber nicht.

haben wir so gelungen tatsächlich seit Zelda: Breath of the Wild nicht mehr erlebt! Übrigens könnt ihr in Elden Ring endlich auch komfortabel springen. Gleichzeitig freut ihr euch über den sehr gnädigen Fallschaden, was dem vertikalen Design der Spielwelt toll in die Karten spielt. Was ihr in Limgrave aber nicht erwarten solltet, sind etwa Dörfer voller NPCs oder klassische Nebenquests á la The Elder Scrolls. Hier bleibt Elden Ring seinen geistigen Vorgängern treu und füllt seine Spielwelt vor allem mit spannenden Kämpfen und wertvollen Schätzen.

Alte Härte

Diese Kämpfe sind dann auch der beste Grund, um wirklich jede Ecke von Limgrave nach Items und neuer Ausrüstung abzusuchen. Ja, ihr könntet nach dem Tutorial theoretisch schnurstracks zur Festung laufen und euch dem Boss von Limgrave stellen. Falls ihr es an seinen Wachen vorbei schafft, bekommt ihr aber spätestens beim Bosskampf vor den Toren der Festung euer Fett weg! Denn das vielleicht wichtigste Feature eines jeden From-Software-Rollenspiels ist natürlich auch in Elden Ring präsent: Das Spiel ist außerordentlich herausfordernd, komplex, und es erklärt im Gegenzug recht wenig. Selbst im Vergleich zu ihren Souls-Kollegen sind die Feinde in Elden Ring teils sehr hart und sie kommen oft in Gruppen daher. Dazu sind sie extrem aggressiv und oft mit so vielen Angriffsmustern ausgestattet, dass die direkte Konfrontation gerne in eurem qualvollen Ableben endet.

Die Legende von Sturmwind

Um eure Herangehensweise passend zur Spielwelt möglichst offen zu gestalten, gibt euch das Spiel aber eine Menge neuer, taktischer Optionen an die Hand. Die wichtigste davon schaltet ihr schon kurz nach Spielbeginn frei. Erstmals in der Seriengeschichte dürft ihr euch in Elden Ring auch hoch zu Ross ins Gefecht stürzen. Euer Spektralross namens Sturmwind erscheint auf Knopfdruck unter eurem Hintern und kommt mit griffiger Steuerung und einem nützlichen Doppelsprung daher. Mit eurem gehörnten Pferdchen könnt ihr schnell aus Gefahrenzonen flüchten. Oder ihr reitet für Mehrfachtreffer mit gezogenem Schwert direkt in die Gegnerhorden.

Aber Vorsicht: Die Angriffe wollen gut getimed sein. Falls euch die Feinde aus dem Sattel kloppen, liegt ihr außerdem sekundenlang wehrlos auf dem Boden. Weil viele Feinde ebenfalls auf Pferden daherkommen und dann dieselben Taktiken nutzen, sind auch die berittenen Kämpfe herausfordernd und spaßig. Nur die Kamera ist beim Reiten teils etwas zickig, vor allem beim Kampf gegen große Gegner.

Wolfsbrigade: In besonders gefährlichen Gebieten dürft ihr Geister zur Unterstützung rufen. Mit denen gestalten sich Kämpfe deutlich leichter.



Schon im ersten Gebiet der Spielwelt warten an jeder Ecke knackige Bosse auf ihre Abreibung – oder ihr auf eure, je nachdem, wie früh im Spiel ihr sie findet.

Ein Hauch von Sekiro

Als zweite taktische Option hat Elden Ring auch ein rudimentäres Schleichsystem an Bord, das Spielern von Sekiro: Shadows Die Twice bekannt vorkommen dürfte. Ihr könnt euch in die Hocke begeben, um in Gebüschen zu verschwinden oder leise an Feinden vorbeizuschleichen. Das ist vor allem in größeren Lagern sinnvoll, in denen es vor Soldaten nur so wimmelt. Dann versucht ihr, besonders mächtige Feinde von ihren Kollegen wegzulocken, um sie heimlich niederzustrecken. Oder ihr macht euch den neuen Schlaf-Status zunutze: Mit den seltenen Schlafpfeilen könnt ihr empfindliche Feinde ins Land der Träume schicken. Nützlich ist das vor allem für Soldaten mit Trompete, die sich in größeren Trupps aufhalten. Die hetzen euch nämlich sämtliche Gegner in der Umgebung auf den Hals, wenn sie euch bemerken. Abseits dieser fiesen Musikanten sind die Gegner jedoch nicht besonders aufmerksam und haben einen relativ kleinen Sichtradius. Da die Feinde aber schon in kleinen Gruppen extrem gefährlich werden können, solltet ihr dennoch aufpassen!

Seelenverwandter …

From Software weiß aber natürlich, dass es vor allem mit seinem hervorragenden Kampfsystem punkten kann. Deswegen wird euch auch Elden Ring über kurz oder lang immer in beinharte Mann-gegen-Monster-Gefechte verwickeln. Stealth-System und Spektralross sind kein Ersatz für den Kampf zu Fuß. Sie dienen vielmehr dazu, spezielle Feinde effektiver auszuschalten und größere Horden vorab zu dezimieren. Beim Kampfsystem an sich wagt From Software kaum Experimente. Stattdessen erwarten euch mehr oder weniger dieselbe Steuerung, dieselben Animationen und teils auch dieselben Waffen wie bei Dark Souls 3. Das mag nun für den einen oder anderen etwas enttäuschend sein. Man sollte aber auch bedenken, dass dem Finale der Dark-Souls-Trilogie in puncto Kampfgefühl kaum ein anderes Action-RPG das Wasser reichen kann. Die Kampfgeschwindigkeit ist dementsprechend hoch, die Waffen abwechslungsreich und vielseitig und die Hitboxen größtenteils hervorragend.

… mit neuen Tricks

Wie bei Dark Souls 3 und Sekiro könnt ihr außerdem die Haltung der Gegner brechen, indem ihr sie mit starken Angriffen unter Druck setzt. Am besten funktioniert das mit einem zusätzlichen, neuen Kontersystem. Habt ihr einen Schlag geblockt, könnt ihr nun mit einem speziellen Gegenangriff nachsetzen. Der zwingt viele Feinde sofort in die Knie und eröffnet die Möglichkeit für einen Finisher. Eine gegnerische Ausdauerleiste sucht ihr leider vergeblich, ihr müsst euch also merken, wie schnell welcher Gegner unter welcher Art Angriff einknickt. Klassische Paraden und Backstabs dürft ihr natürlich auch wieder einsetzen, und sie sind effektiv wie eh und je. Die Sprungfunktion schließlich hilft euch nicht nur beim Erkunden, manche Gegner verlangen auch vertikales Ausweichen und Sprungangriffe. All das spielt sich zwar sehr bekannt, aber deswegen nicht weniger toll!

Ritterturnier: Der Kampf hoch zu Ross funktioniert sauber und verlangt gut getimte Hiebe sowie schnelles Ausweichen – passt also hervorragend ins Spiel!

Selbiges gilt für das flexible Klassensystem, das mit Zaubern in (bisher) zwei Archetypen sowie vielen Nah- und Fernkampfwaffen wieder jede Menge Raum zum Experimentieren lässt. Zaubern und Schießen kann euer Befleckter übrigens auch vom Pferd aus, wenn auch nur nach vorne und zur Seite. Dank der Lock-on-Funktion klappt auch das ganz zuverlässig.

Flexibel und begeisternd

Berittener Kampf, Stealth-System, Angriffstypen bis zum Abwinken und vielseitiger Klassenausbau sind euch noch nicht genug tak-



Atmosphäre ist die halbe Miete: Elden Ring mag technisch teils altbacken aussehen, die tolle Beleuchtung sorgt aber immer wieder für stimmungsvolle Momente.



Die Fingerjungfer Melina schenkt euch euer Pferd und lässt euch aufleveln. Letzteres funktioniert endlich wieder komfortabel an den Rücksetzpunkten.

tische Optionen? Dann haben wir noch zwei! Zum einen kehren die aus Dark Souls 3 bekannten Waffenfertigkeiten zurück. Die könnt ihr jetzt aber austauschen. Das geschieht über die sogenannten Kriegsaschen, mit denen sich aber nicht nur die Waffenfähigkeit, sondern gleichzeitig auch die Skalierung eurer Waffe verändert. Das entschlackt das Schmiedesystem und sorgt für eine höhere Individualisierbarkeit eurer Lieblingsausrüstung.

Zum anderen dürft ihr in Elden Ring KI-gesteuerte Geister herbeirufen, die euch in besonders harten Kämpfen unterstützen. In Limgrave entdeckt ihr etwa eine fliegende Qualle, ein Wolfsrudel oder eine Gruppe untoter Adeliger. Die verursachen in Kämpfen zwar wenig Schaden, eignen sich aber hervorragend als Ablenkung.

Und diese Ablenkung ist bei so manchem Bosskampf der Schlüssel zum Erfolg. Das bockschwere Duell mit Margit, dem Wächter der Burgtore von Sturmschleier, gehört im Alleingang zu den schwereren der Reihe. Ruft ihr aber zum Beispiel die Qualle herbei, die den Brocken mit ihren Projektilangriffen anlockt, könnt ihr ihm oft relativ gefahrlos in den Rücken schlagen. Wir sind gespannt, welche Optionen sich mit den Geistern im Spielverlauf noch eröffnen. Wir können uns aber auch vorstellen, dass manche Kämpfe durch ihren Einsatz potenziell etwas zu leicht auszuhebeln sein werden. Immerhin sind die meisten Feinde in From-Software-Spielen nicht gerade für ihre Multitasking-Fähigkeiten bekannt.

Jolly Cooperation

Die Geister sind aber ebenso optional wie der Multiplayer, der in Elden Ring natürlich auch wieder mit an Bord ist. Hier freut ihr euch über ein paar neue Komfortfunktionen. Es gibt nun etwa spezielle Marker in der Spielwelt, die euch anzeigen, wo ihr besonders schnell Mitspieler finden könnt. Die Mehrspieler-Items haben nun ihr eigenes Menü. Auch in der Open World dürft ihr kooperativ ran, allerdings sollt ihr dann grob auf das Gebiet beschränkt werden, in dem ihr euren Partner herbeigeholt habt. Berittene Duelle werdet ihr euch aber leider nicht liefern können, da ihr Sturmwind im Multiplayer nicht benutzen könnt.

Wir rechnen also damit, dass die Online-Features bei Elden Ring mehr oder weniger genauso funktionieren wie von den geistigen Vorgängern gewohnt. PvP ist natürlich ebenso an Bord wie ein Passwort-Feature, beides konnten wir wegen der begrenzten Teilnehmeranzahl im Vorab-Test aber noch nicht ausprobieren

Artstyle > Technik

Abschließend noch ein paar Worte zur Technik. Ja, man sieht dem Spiel deutlich an, dass es mit derselben

Manche Feinde haben eingebaute Kontermechnaiken, wenn ihr bestimmte Angriffe einsetzt. Der Baumwächter überrascht etzwa Zauberer mit seinem Reflektorschild.

Selbst ist der Befleckte: Mit Rohstoffen, die ihr komfortabel in der Spielwelt einsackt oder aus Tieren gewinnt, craftet ihr Unterstützungsitems und Pfeile.

Engine entstanden ist, wie Bloodborne, Dark Souls 3 und Sekiro vor ihm. Ein Technikfeuerwerk wie beim Remake von Demon's Souls solltet ihr also nicht erwarten. Dafür punktet Elden Ring From-Software-typisch mit seinem aufwändigen Artdesign, seiner dichten Atmosphäre und seiner schrecklich-schönen Spielwelt. Die beeindruckenden Panoramen, die dichte Vegetation und das herrlich groteske Monsterdesign haben wir schon erwähnt. Elden Ring hat aber auch noch ein sehr stimmungsvolles Beleuchtungssystem inklusive Tag-Nacht-Wechsel zu bieten. Zudem gefallen viele neue Details, etwa, dass sich das Feuer des Drachen im sumpfigen Untergrund spiegelt, oder dass besonders große Gegner Bäume in der Umgebung umreißen können.

Die etwas knalligere Farbgebung mag dem Spiel zunächst einen ungewohnten High-Fantasy-Anstrich verleihen. Der stellt aber einen guten Kontrast zu den schaurigen Details der Spielwelt her, etwa den „gekreuzigten" Leichen, die überall in der Gegend herumhängen. Nur die gelegentlichen Ruckler, die uns in der PS5-Version aufgefallen sind, muss From Software bis zum Release noch in den Griff kriegen. Stabile 60 Bilder pro Sekunde dürften bei der verhältnismäßig alten Engine auf modernen Systemen eigentlich kein Problem darstellen.

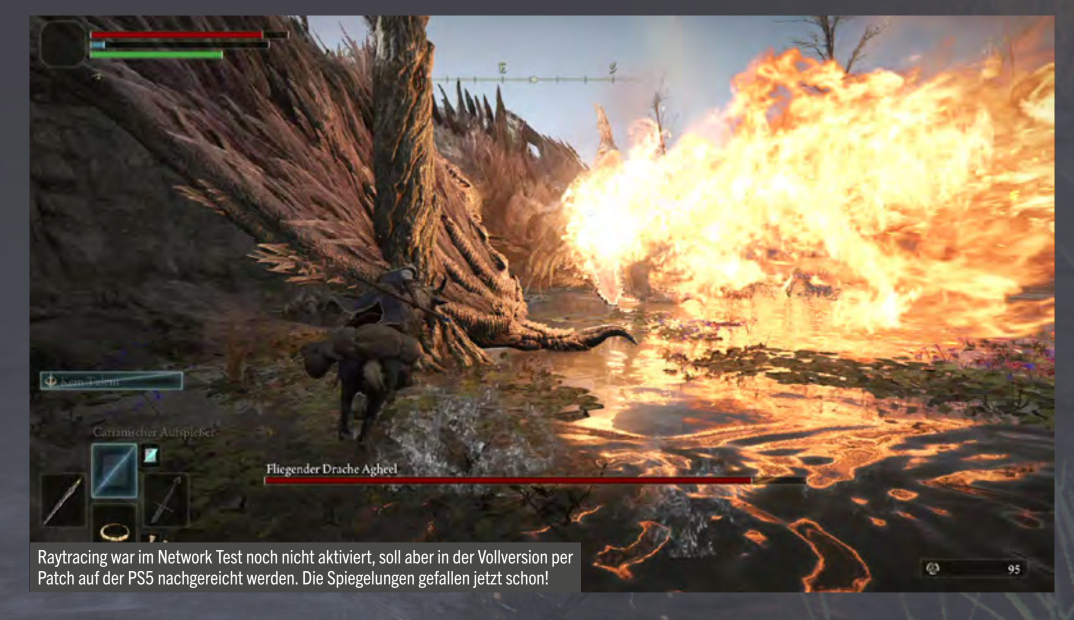
Bleibt uns nur noch zu sagen, dass wir vor unserer Anspielsession von Elden Ring eigentlich nur mehr vom gewohnt Guten erwartet haben. Das Spiel hat uns letztendlich aber wirklich positiv überrascht. Die offene Spielwelt ist genau der frische Wind, den die Serie gebraucht hat. Das wie gehabt tolle Gameplay wurde sinnvoll erweitert, und die Kombination aus hohem Schwierigkeitsgrad und lohnenswerter Erkundung sorgt wieder für ein unschlagbares Fortschrittsgefühl, das an den Bildschirme fesselt, bis wirklich jedes Monster gefallen ist. Alle Zeichen stehen auf Meisterwerk! ❑

STEFAN MEINT

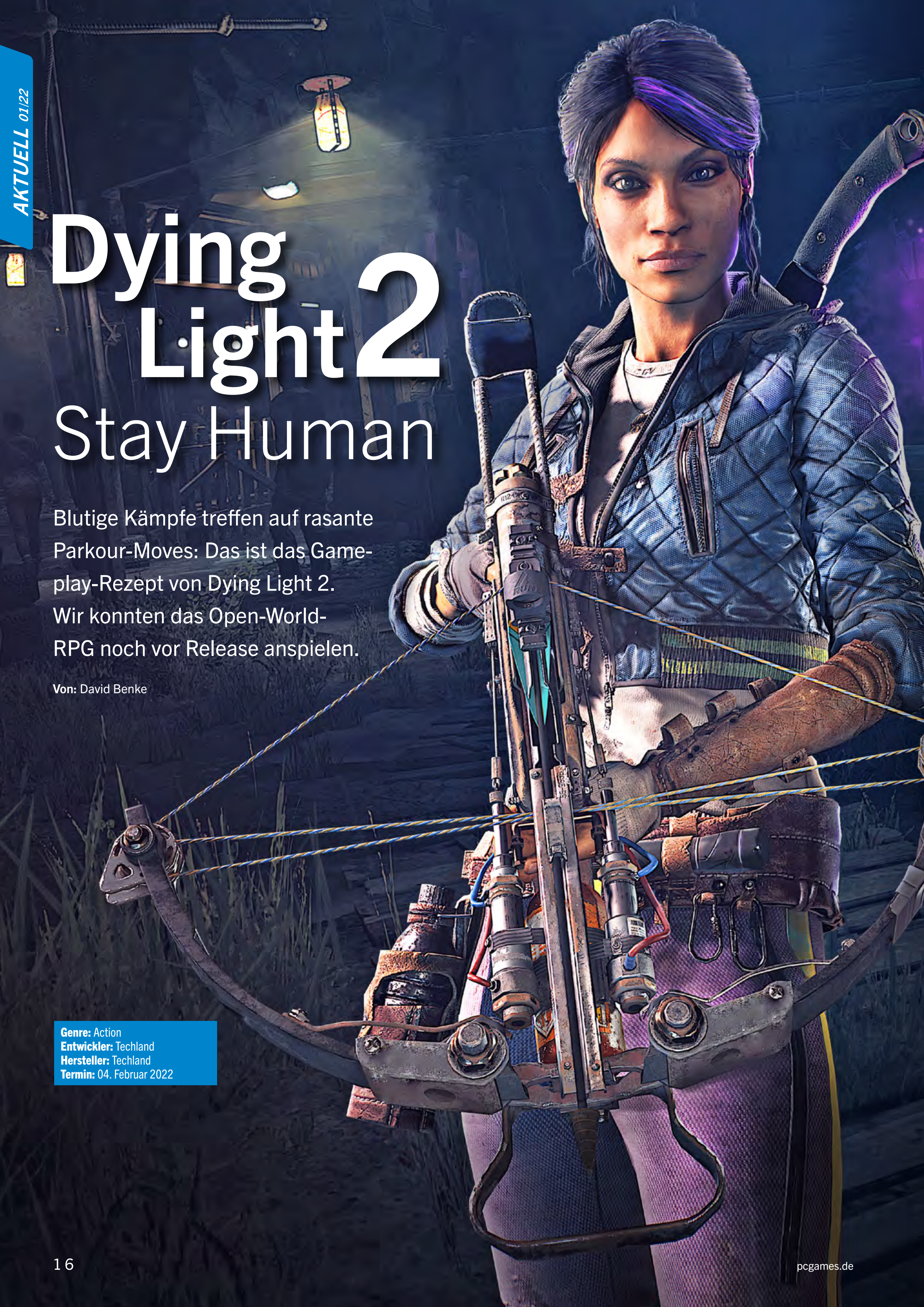


„Gewohnt geniales Gameplay mit noch mehr Optionen und einer toll designten Spielwelt"

Es gibt kaum etwas, das mir so viel und so zuverlässig Spaß macht, wie mich durch ein Action-RPG von From Software zu schlagen. Das Kampfgefühl gehört seit den Anfängen der Reihe zum Besten, was Rollenspiele zu bieten haben, die Klassenvielfalt ist hoch, die Gegner herausfordernd und die Erfolgserlebnisse sind nahezu einmalig. Dass mir auch Elden Ring all das wieder bieten würde, habe ich im Vorfeld schon erwartet. Aber dass sich die Open World tatsächlich so positiv auf das Spiel auswirken würde, dass sie so toll designt sein würde und dass sie mit so vielen interessanten Orten und Geheimnissen gefüllt sein würde, hätte ich nicht gedacht. Außerdem steuert sich das Pferd nicht wie ein Panzer! Hurra! Jetzt muss Elden Ring dieses hohe Niveau nur noch in den restlichen Zonen halten und die bisher kaum beleuchtete Hintergrundgeschichte den Namen ihrer Autoren gerecht werden, dann ist mein 2022 gerettet.



Raytracing war im Network Test noch nicht aktiviert, soll aber in der Vollversion per Patch auf der PS5 nachgereicht werden. Die Spiegelungen gefallen jetzt schon!



Dying Light 2
Stay Human

Blutige Kämpfe treffen auf rasante Parkour-Moves: Das ist das Gameplay-Rezept von Dying Light 2. Wir konnten das Open-World-RPG noch vor Release anspielen.

Von: David Benke

Genre: Action
Entwickler: Techland
Hersteller: Techland
Termin: 04. Februar 2022

Der Revenant gehört zu den fiesesten Infizierten, die euch im Spiel begegnen. Um gegen ihn zu bestehen, müsst ihr euch schon einiges einfallen lassen

Endlich wieder raus in die weite Welt! Als im Oktober nach anderthalb Jahren mal wieder eine Einladung zu einem Anspielevent in mein Postfach flatterte, konnte ich mein Glück gar nicht fassen: mit echten Personen, vor Ort, live und zum Anfassen? Fantastisch! Und dann auch noch zu Dying Light 2: Stay Human! Seit ich das Ding auf der Gamescom 2018 das erste Mal zu Gesicht bekommen habe, steht es ganz oben auf meiner Liste. Dummerweise wurde es seither aber auch schon mehrfach verschoben: vom Frühjahr 2020 auf den Winter 2021 und schließlich auf den 04. Februar 2022. Bevor es sich Entwickler Techland also nochmal anders überlegt, habe ich mich lieber flott in den Flieger nach Warschau gesetzt, um das Open-World-Abenteuer endlich in die Finger zu bekommen. Und euch hier verraten zu können, ob uns tatsächlich ein echtes Gaming-Highlight des kommenden Jahres erwartet.

Willkommen im modernen Mittelalter!

Zu viel verraten wollen wir an dieser Stelle aber natürlich auch nicht. Oder besser: Können wir nicht. Das gilt vor allem für die Story. Statt von Spielbeginn an loszulegen, warfen uns die Entwickler lieber in einen Spielstand, der bereits ca. vier bis fünf Stunden auf dem Buckel hatte.

Entsprechend reißen wir hier auch nur die Grundzüge der Handlung ab: In Dying Light 2 schlüpft ihr in die Haut von Aiden Caldwell, eines sogenannten Pilgers, der die Postapokalypse nach seiner Schwester Mia durchkämmt. Die ist die letzte Überlebende aus Aidens Familie und der Schlüssel zu seiner mysteriösen Vergangenheit, an die sich euer Held nur noch verschwommen erinnern kann.

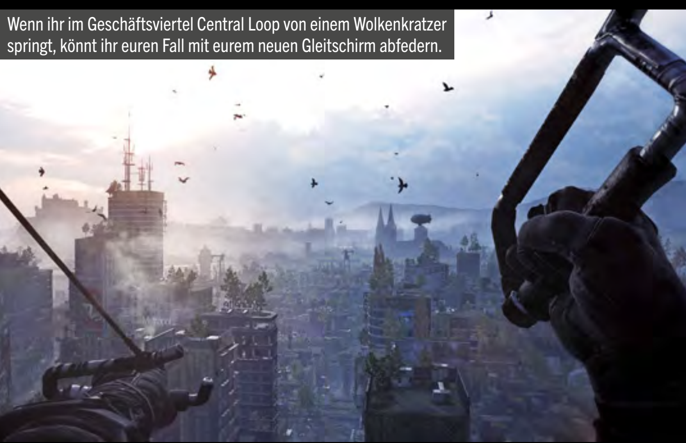
Unsere Spurensuche führte uns dabei durch zwei verschiedene Areale der Spielwelt: Old Villedor, eine eher ländliche Vorstadtsiedlung mit Kathedrale und Basar, und das Geschäftsviertel Central Loop. Wobei Geschäftsviertel natürlich auch ein wenig hochgegriffen ist. So wirklich modern ist in der Welt von Dying Light 2 nichts mehr. Nachdem ein mutierter Tollwut-Virus den Großteil der Erdbevölkerung in entstellte Monster verwandelt hatte und die Welt im Chaos versank, wurde die Menschheit quasi ins Mittelalter zurückgeworfen.

Die Entwickler sprechen hier gerne von „Modern Dark Ages". Es gibt also noch vereinzelt moderne Technologien wie Strom, Licht und Funk. Die Leute hausen aber größtenteils zusammengerottet in kleinen Kolonien und tragen nicht mehr als Fetzen am Leib. Schusswaffen gibt es keine mehr, abgesehen von Pfeil und Bogen vielleicht. In der Welt von Dying Light 2 gibt man sich stattdessen gegenseitig hart mit Nahkampfwaffen auf die Fresse. Im besten Fall sogar noch mit improvisierten, aus Schrott zusammengebastelten Prügeln. So könnt ihr eurem Gegenüber auch eins mit einem Verkehrsschild überziehen.

Endgegner BPjM?

Holt der Feind seinerseits zum Schlag aus, könnt ihr seinen An-


Wer auch gegen größere Brocken bestehen will, der muss sich im Spielverlauf mit immer besseren Waffen und Rüstungen eindecken.


Wenn ihr im Geschäftsviertel Central Loop von einem Wolkenkratzer springt, könnt ihr euren Fall mit eurem neuen Gleitschirm abfedern.


Auf eurer Reise durch die Postapokalypse trefft ihr immer wieder hilfreiche Weggefährten, zum Beispiel die rachsüchtige Kriegerin Lawan.


Eure Parkour-Skills lassen sich natürlich auch im Kampf sinnvoll einsetzen. Über den Talentbaum könnt ihr später etwa einen Dropkick freischalten.

griff blocken oder ihm ausweichen. Macht ihr das im richtigen Moment, werdet ihr mit einer kurzen Slow-mo-Sequenz belohnt. Der Gegner bewegt sich dann nur noch in Zeitlupe und ist euch für ein paar Sekunden schutzlos ausgeliefert. Das hilft euch ganz besonders bei den größeren Brocken, die euch das Spiel vor die Nase setzt. Neben menschlichen Überlebenden bekommt ihr es natürlich auch mit verschiedenen Arten mutierter Infizierter zu tun, die alle mit unterschiedlichen Verhaltensweisen, Angriffsmustern und Schwachstellen aufwarten. Ihr müsst euch also immer wieder etwas Neues einfallen lassen. Um einen Revenant in die Knie zu zwingen, müsst ihr zum Beispiel auch Umgebungsgegenstände zu eurem Vorteil nutzen – also Gasflaschen in die Luft jagen oder Speere aus herumliegenden Leichen ziehen und dann auf euren Widersacher werfen.

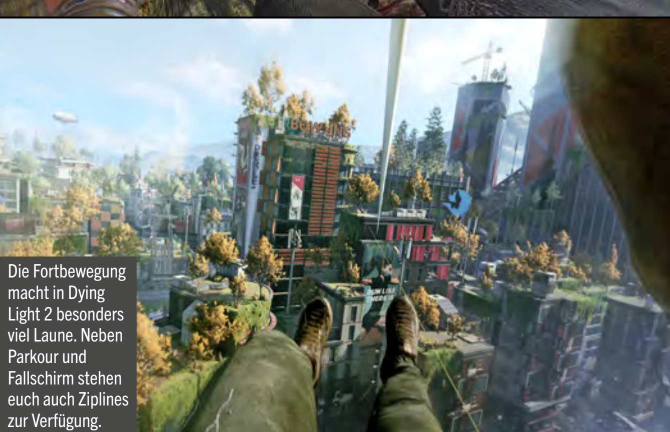
Das Ganze spielt sich wuchtig und fühlt sich richtig intensiv an, besonders mit dem Vibrationsfeedback eines Controllers. Dazu sind die Kämpfe in Dying Light 2 auch noch echt spektakulär inszeniert. Es spritzt das Blut, es fliegen die Körperteile. Beim Gore werden keine halben Sachen gemacht. Das löste bei uns natürlich sofort Bedenken aus, der Titel könnte erneut der USK zum Opfer fallen. Bereits der Vorgänger landete 2015 ja auf dem Index. Diese Angst wurde uns von den Entwicklern allerdings schnell genommen. Man arbeite intensiv mit den deutschen Behörden zusammen, um das Zombie-Abenteuer auch auf den deutschen Markt zu bringen, erklärte man uns im Gespräch. Sogar an einer deutschen Lokalisation werde schon gewerkelt.

Mirror's Edge in blutig

Der große Star der Show ist aber natürlich die Fortbewegung: Zwar bietet euch Dying Light 2 auch die Möglichkeit, einfach flugs per Schnellreise durch die verschiedenen Areale zu springen – vorausgesetzt, ihr habt die dafür benötigten Metro-Stationen freigeschaltet. So wie in Marvel's Spider-Man macht die freie Erkundung zu Fuß aber einfach deutlich mehr Spaß. Schon bei den ersten Schritten durch die Stadt werden wohlige Erinnerungen an Mirror's Edge wach: Ihr klettert wie ein kleines Äffchen an der nächstbesten Straßenlaterne hoch, springt auf das Hausdach nebenan, rollt euch einmal ab und geht direkt in den Sprint über. Das geht flüssig von der Hand, macht ordentlich Laune und sieht dabei auch noch spektakulär aus. Wenn man denn erst einmal den Dreh raushat.

Gerade zu Beginn ist die Steuerung nämlich noch ein wenig fummelig, was besonders an der gewöhnungsbedürftigen Tastenbelegung des Controllers liegt. Ja, richtig gelesen: Controller! Wir durften Dying Light 2 zwar auf dem PC ausprobieren, aus technischen Gründen bekamen wir dabei aber nicht Maus und Tastatur, sondern nur ein Xbox-Gamepad in die Finger gedrückt. Und auf dem liegt dann Springen beispielsweise auf dem rechten Bumper und nicht auf dem A-Button. Mit dem heilt ihr euch. Deshalb kam bei uns das eine oder andere ungewollte Medipack zum Einsatz, gefolgt von einer schmerzhaften Begegnung mit dem Asphalt.

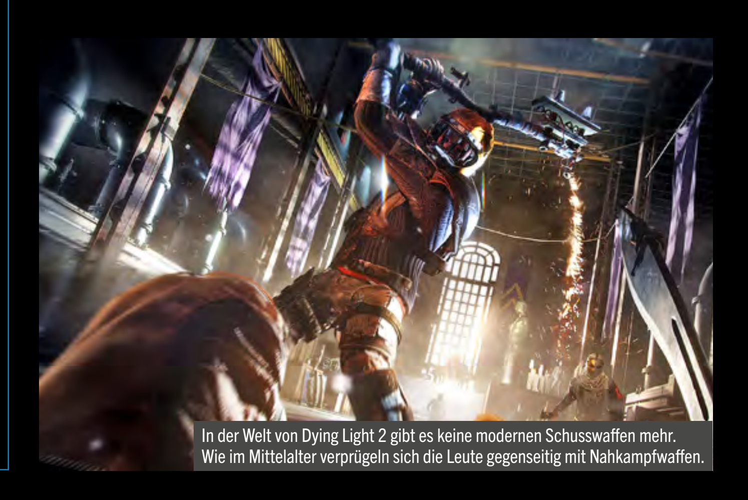
Außerdem ist für atemberaubende Parkour-Action auch einiges an Präzision gefragt. Ihr müsst mit dem rechten Stick genau euer Ziel anvisieren, sonst springt Aiden am gewünschten Punkt vorbei oder greift ins Leere. Haltet also immer gut Ausschau nach gelben Farbkleksen, die Techland subtil übers Stadtbild verteilt hat. Mit denen sagt das Spiel euch: Hey, an dieser Regenrinne, an diesem Fensterbrett könnt ihr euch festhalten! Zumindest, solange eure Ausdauerleiste noch gefüllt ist. So wie jedes andere Open-World-Spiel seit The Legend of Zelda: Breath of


Die Fortbewegung macht in Dying Light 2 besonders viel Laune. Neben Parkour und Fallschirm stehen euch auch Ziplines zur Verfügung.

DYING LIGHT 2: DER FALL CHRIS AVELLONE

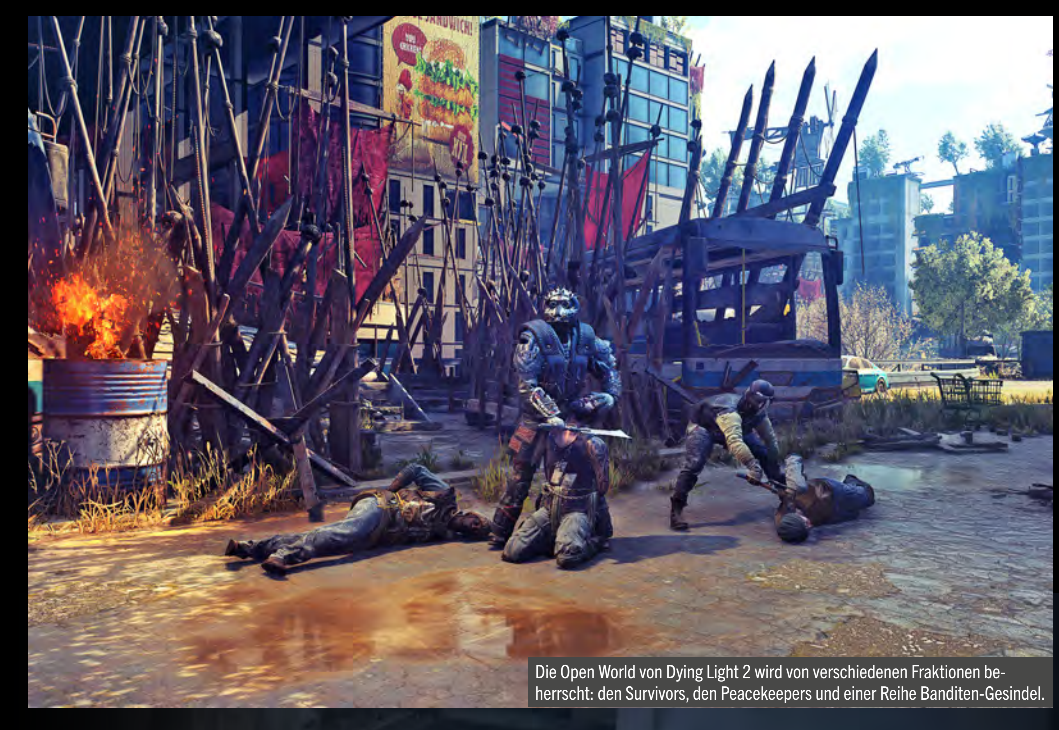
Im Licht aktueller Ereignisse wie der Missbrauchsskandale bei Activison Blizzard und Ubisoft ist es wichtig zu erwähnen, dass auch die Entwicklung von Dying Light 2 nicht ohne unschöne Zwischenfälle verlief. So trennte sich Entwickler Techland im Juni 2020 von Story Designer Chris Avellone, nachdem gegen das Urgestein der Rollenspiel-Szene (Fallout 2, Icewind Dale, Planescape: Torment) Vorwürfe der sexuellen Belästigung erhoben wurden. Zwar bestritt Avellone in einem öffentlichen Statement jegliches Fehlverhalten und reichte seinerseits eine Verleumdungsklage ein. Von einer weiteren Zusammenarbeit wurde allerdings abgesehen. „Wir haben keinerlei Toleranz für Respektlosigkeit und sexuelle Belästigung", erklärte Techland damals via Twitter.

Auf die Fertigstellung des Spiels hatte diese Entscheidung wohl keine Auswirkungen, wie wir nun im Rahmen unseres Studiobesuchs erfuhren. „Wir haben mit Chris zusammengearbeitet, um die Lore der Spielwelt zu etablieren. Außerdem hat er uns mit seiner Expertise rund um Story-Entscheidungen und ihre Konsequenzen weitergeholfen", erklärte uns Creative Director Adrian Ciszewski. Allerdings sei Avellone für keine der Spielinhalte direkt verantwortlich gewesen. „Chris hat mit der Story nichts zu tun", so Ciszewski weiter. „Dying Light 2 ist voll und ganz unser eigenes Produkt."


In der Welt von Dying Light 2 gibt es keine modernen Schusswaffen mehr. Wie im Mittelalter verprügeln sich die Leute gegenseitig mit Nahkampfwaffen.

the Wild, das auch nur ansatzweise etwas auf sich hält, kommt Dying Light 2 natürlich auch nicht ohne eine vergleichbare Mechanik aus: Geht euch die Puste aus, geht's rapide bergab.

Ihr seht, Dying Light 2 verlangt ganz schön viel auf einmal: ein gutes Auge, gute Reflexe und gute Koordination. Und das wird im Verlauf des Spiels nicht gerade einfacher. Mit steigender Spielzeit kommen in Sachen Fortbewegung immer mehr Facetten dazu. Ab Central Loop habt ihr beispielsweise einen Paraglider im Gepäck, mit dem ihr euch sogar von den allerhöchsten Gebäuden stürzen könnt, ohne draufzugehen. Ihr schwebt einfach sanft und sicher zu Boden, wie Link mit seinem Parasegel. Dabei könnt ihr sogar Windströmungen und Schornsteine zu eurem Vorteil nutzen. Die geben euch Auftrieb oder pusten euch in eine bestimmte Richtung.



Die Open World von Dying Light 2 wird von verschiedenen Fraktionen beherrscht: den Survivors, den Peacekeepers und einer Reihe Banditen-Gesindel.

Learning by Doing

Außerdem schaltet ihr noch stetig neue Fähigkeiten frei. Dabei kommt ein praktisches, intuitives Fortschrittsystem zum Einsatz. Dying Light 2 setzt nicht auf XP oder Level-Aufstiege, sondern „Learning by doing". Performt ihr Aktionen aus den Bereichen Kampf und Fortbewegung, dann erhaltet ihr Punkte für den entsprechenden Talentbaum. Habt ihr von denen genug gesammelt, könnt ihr sie in Skills wie einen Doppelsprung oder einen Dash investieren. Eine runde Sache! Nur: Warum ihr so grundlegende Aktionen wie einen Wandlauf, Über-den-Boden-Rutschen oder Abrollen ebenfalls erst lernen müsst, hat sich uns nicht ganz erschlossen. Die sollten doch eigentlich zum Standard-Repertoire eines jeden Freerunners gehören.

Neben seinen Fertigkeiten lassen sich auch noch Aidens Statuswerte verbessern. In der Spielwelt verteilt findet ihr medizinische Spritzen, die ihr euch leidenschaftlich in die Armbeuge rammen und so Gesundheit und Ausdauer erhöhen könnt. Außerdem gibt es natürlich noch unzählige Upgrade- und Modifizierungsmöglichkeiten für eure Ausrüstung. Ihr könnt bei Händlern neue Waffen und Rüstungsteile kaufen, die euch dann je nach Seltenheitsstufe mehr Schaden austeilen oder einstecken lassen. Dazu kommt ein umfangreiches Crafting-System: In liebevoller Handarbeit fertigt ihr Verbrauchsgegenstände wie Wurfmesser, Dietriche oder Medipacks, aber auch Mods für eurer Arsenal. Wenn ihr beispielsweise eine Spule an euren Metallknüppel pappt, bekommen eure Gegner bei jedem Treffer einen knisternden Elektroschock verpasst.



Vor allem die Beleuchtung der Open World hat uns gut gefallen, ein grafisches Meisterwerk ist Dying Light 2: Stay Human allerdings nicht geworden.




In Dying Light 2 gibt es natürlich auch eine Reihe von Bossfights gegen besonders fiese Zeitgenossen. Hier müsst ihr im richtigen Moment, ausweichen und parieren.

denkmal an oder helft einem Erfinder dabei, die Materialien für einen Elektrozaun zusammen zu bekommen. Das haut jetzt nicht unbedingt aus den Socken, auch wenn es dazu kleinere Gameplay-Boni oder Lore-Schnipsel gibt. Außerdem wollen Parkour-Herausforderungen abgeschlossen, besondere Infizierte gekillt, Windmühlen zum Laufen gebracht und Truhen gefunden werden. Villedor steckte bereits während unserer Anspiel-Session voll so viel Kram, dass der Kompass am oberen Bildschirmrand mit Markierungen und Hinweisen überlief. Hier überwiegt bei uns noch so ein wenig die Angst, Dying Light 2 könnte in den üblichen Open-World-Grind ausarten, der euch stumpf Aufgaben von einer Checkliste abarbeiten lässt.

Techland kämpft mit der Technik

Auch andere Spielaspekte stimmten uns noch so ein wenig skeptisch: Grafisch konnte uns das Zombie-Adventure etwa noch nicht vollends überzeugen. Die PC-Version sah mit ihrer stimmungsvollen Beleuchtung zwar schon ziemlich schick aus. Besonders bei der Weitsicht hapert es aber noch: Wenn ihr von einem hohen Punkt aus den Blick über die Stadt schweifen lasst, sehen die Straßen teils noch etwas leer und leblos aus. In Villedor ist gefühlt nix los.

Nix los ist auch in den Gesichtern der zahlreichen NPCs. Die Mimik eurer Gesprächspartner fällt eher minimalistisch aus, selbst die ordentliche englische Synchronisation ist nicht immer ganz lippensynchron. Hier und da sind auch mal ein paar unrunde Animationen dabei. Das fällt ganz besonders auf, wenn ihr eine gegnerische Leiche untersucht: Hier bleibt Aiden mit zwei Metern Abstand vor dem leblosen Körper stehen, streckt einfach die Hände aus und fuchtelt einmal wild mit ihnen in der Ge-

Was ihr dabei basteln könnt, hängt nicht nur von euren gefundenen Blaupausen ab, sondern natürlich auch von euren vorhandenen Materialien. Rohstoffe wie Kamille, Honig oder Schrott findet ihr beim Erkunden der Spielwelt oder beim Leichenfleddern. Lauft also immer mit einem offenen Auge durch die Gegend.

Viel zu tun in Villedor

Manche Gegenstände bekommt ihr auch nur als Belohnung für erledigte Missionen. Hier hatte unsere Demo bereits eine relativ große Bandbreite parat: Es gab kleine Rätsel, Detektiv-Aufgaben, Kletterherausforderungen, Kämpfe oder eine Mischung aus alledem. Für einen Auftrag mussten wir beispielsweise erst mit dem Fernglas eine feindliche Basis in einem Wolkenkratzer ausspähen, dann irgendwie auf das Gebäude hochklettern und uns schließlich dem Obermotz in einem ausgewachsenen Boss-Fight stellen.

Neben der Hau-drauf-Methode ist aber auch immer wieder mal vorsichtiges Vorgehen gefragt. Techland streut zur Abwechslung eine Reihe von Stealth-Missionen ein, in denen ihr leise durch die Gegend schleichen und Gegner ungesehen ausschalten müsst. Dabei hilft vor allem der „Survivor Sense“, der so ein bisschen wie die Lauschen-Funktion aus The Last of Us funktioniert: Mit ihm werden Gegner in der Umgebung farblich hervorgehoben, was sich besonders nachts als extrem nützlich entpuppt. Da ist das Licht knapp, die Masse an Infizierten dafür deutlich größer. Die kommen nach Sonnenuntergang aus ihren Nestern gekrochen und sorgen auf den Straßen für Chaos. So entsteht ein Kontrast zwischen den beiden Tageszeiten, der auch für Unterschiede bei der Herangehensweise sorgt.

Unterschiede gibt es auch beim Verlauf der Story. Dying Light 2 stellt euch immer wieder vor folgenschwere Entscheidungen, die ihr manchmal sogar unter Zeitdruck fällen müsst. Ein Beispiel, das man nun schon aus mehreren Trailern kennt, ist dabei der Wasserturm von Old Villedor. Wenn ihr den eingenommen habt, könnt ihr ihn entweder den Survivors oder den Peacekeepers überlassen. Je nachdem, wie eure Wahl ausfällt, ändert sich nicht nur der Verlauf der Handlung, sondern auch das Stadtbild: Flaggen und Patrouillen der jeweiligen Fraktion häufen sich, neue Questgeber und Händler tauchen auf. Ihr beeinflusst das Panorama quasi indirekt mit. Außerdem zeigen sich die unterschiedlichen Lager erkenntlich dafür, dass ihr euch auf ihre Seite schlagt. Ihr schaltet beispielsweise Ziplines oder Autobomben frei, die euch die sichere Durchquerung der Stadt vereinfachen.

Abgerundet wird das Story-Paket dann von einer Auswahl an seichten Nebenaufgaben: Ihr zündet eine Kerze an einem Kriegs-


Dying Light 2 ist ganz schön blutig. Dank enger Zusammenarbeit mit den deutschen Behörden soll der Titel aber auch hierzulande erscheinen.


Crafting ist in der Postapokalypse ein wichtiger Bestandteil eures Alltags. So lassen sich eure Knüppel auch mit einigen Modifikationen versehen.

Die hilfreichste Waffe gegen Horden von Infizierten ist ultraviolettes Licht. Deshalb sind in der ganzen Stadt riesige Strahler verteilt, die die Nacht erhellen.

gend herum. Das sieht fast so aus, als würde euer Protagonist eine Runde Scharade spielen.

Immerhin sind sich die Macher dieser Defizite bewusst. „Das Spiel braucht noch ein wenig Feinschliff", erklärte uns Creative Director Adrian Ciszewski ganz offen im Interview. „Aber wir sind optimistisch, dass wir uns mit der Verschiebung genug Zeit verschafft haben, um die letzten Probleme glattzubügeln." Auch zur Old-Gen-Version von Dying Light 2: Stay Human verloren die Macher nochmal ein paar Worte. Die sei aktuell auf dem Performance-Niveau des etwa sechs Jahre alten Vorgängers. Heißt im Klartext: Im Vergleich zur Next-Gen-Fassung wurde die grafische Qualität ordentlich heruntergefahren, um immerhin konstante 30 Bilder pro Sekunde zu bieten. Die seien laut Creative Director Ciszewski auch dringend nötig. „Schließlich funktionieren die Parkour- und Nahkampfelemente nur mit einer stabilen Framerate."

Schaut Old-Gen alt aus?

Beim Anspielen klappte das auch schon ziemlich gut. Ruckler oder Ähnliches kamen uns auf der PlayStation 4 keine unter. Natürlich wirkten die Bewegungen etwas unrunder, das Bild ein wenig grobkörniger und manche Texturen matschig. Auch in Sachen Beleuchtung wurden Abstriche gemacht, von den längeren Ladezeiten ganz zu schweigen. Dying Light 2 ist trotz alledem aber problemlos spielbar. Euch erwartet also keine technische Vollkatastrophe wie bei einem gewissen anderen Open-World-Abenteuer aus Polen.

Alles in allem stimmte uns unsere Anspiel-Session vor Ort also durchaus positiv. Wir blicken dem Release im kommenden Jahr weiterhin voller Vorfreude entgegen. Bevor Dying Light 2 am 04. Februar 2022 für PS4 und PlayStation 5 erscheint, dürfen die Macher aber ruhig noch ein paar weitere Infos und Eindrücke liefern. Denn auch nur ansatzweise alles gesehen haben wir in knapp vier Stunden natürlich nicht. Den Koop-Modus durften wir bisher zum Beispiel noch gar nicht ausprobieren. Vielleicht liefert uns Entwickler Techland hier ja demnächst noch ein kleines Update nach. ❑

DAVID MEINT

„Definitiv ein Highlight des Spielejahres 2022"

Dying Light 2 macht Laune. Das liegt vor allen Dingen an den wuchtigen, intensiven Nahkämpfen und der rasanten Fortbewegung. Einem Zombie mit dem Baseballschläger den Kopf zu zermatschen und danach mit ein paar spektakulären Parkour-Moves die Fliege zu machen – diese Kombination gibt es einfach nirgendwo sonst! Auch die Spielwelt, die Story und die Fortschrittssysteme machen bislang einen vielversprechenden Eindruck. Das Open-World-Abenteuer bietet offenbar reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten, um sich für Stunden in seiner virtuellen Spielwelt zu verlieren. Nur bei Grafik und Technik bin ich bislang noch etwas vorsichtig. Das wirkte in unserer Demo noch nicht vollends poliert. Dafür haben die Macher aber ja noch ein paar Monate Zeit. Ich will den Teufel also nicht an die Wand malen.



Die Open World von Dying Light 2 verfügt über einen dynamischen Tag-Nacht-Wechsel. Nach Anbruch der Dunkelheit kommen die Zombies aus ihren Nestern.

Die Story von Dying Light 2 ist nicht linear, sondern wird durch eure Entscheidungen im Spielverlauf beeinflusst. Es gibt sogar mehrere Enden.



Die Möglichkeit, NPCs zu „speichern", wird einem des Öfteren angeboten.

Hier wurde der Charakter, der uns eine Quest geben sollte, erst gar nicht geladen.

Lost **Ark**

Drei Jahre nach dem koreanischen Release kommt Lost Ark jetzt in den Westen. Ob sich das Warten gelohnt hat?

Von: Benjamin Lachmann & Lukas Schmid

Schon im Dezember 2018 ist Lost Ark in Korea erschienen. Im Oktober 2019 folgte dann der russische Release. Amerika und Europa gingen bisher leer aus. Drei Jahre nach dem ursprünglichen Release bringt Amazon Games uns zumindest schon mal die Beta in den Westen. Der vollständige amerikanische und europäische Release soll dann Anfang 2022 folgen.

Böse Zungen behaupten, dass die ursprünglich angepeilte Veröffentlichung Ende des Jahres nur verschoben wurde, um nicht mit Amazons anderem MMORPG New World zu kollidieren. Amazon Games selbst meint natürlich, dass sie die Zeit benötigen, um finale Verbesserungen vornehmen zu können. Inwiefern und in welchen Bereichen das überhaupt notwendig ist, erfahrt ihr jetzt von uns.

Teuflisch gutes Gameplay?

Was als Erstes auffällt, ist die offensichtliche Ähnlichkeit zur Diablo-Reihe. Lost Ark sieht zwar insgesamt weniger düster aus, bezogen auf das Gameplay erinnert es dennoch stark an das bekannte Hack & Slay. Das ist aber nichts Schlechtes, denn Lost Ark spielt sich unglaublich gut. Sich durch riesige Massen von Gegnern zu schnetzeln und mit seinen Fähigkeiten Haufen von Feinden auf einen Schlag zu zerstören, fühlt sich einfach gut an. Aber auch in den Kämpfen mit den diversen größeren Monstern oder Boss-Gegnern funktioniert das Gameplay hervorragend.

Hier muss dann weniger auf Fähigkeiten mit möglichst viel Reichweite und Flächenschaden gesetzt werden, stattdessen sind geschicktes Planen und Nutzen der Cooldowns und der Ausweichrolle nötig.

Klasse Klassen

Es gibt eigentlich „nur" 7 Klassen, zwischen denen man sich ent-

Genre: MMORPG
Entwickler: Smilegate, Tripod Studio
Hersteller: Amazon Game Studios
Termin: Anfang 2022

scheiden kann. Durch Spezialisierungen, die jede Klasse auf Level 10 freischaltet, kommt man insgesamt dann aber auf 15 Stück. Das ist eine Zahl, die sich sehen lassen kann. Vor allem, wenn man bedenkt, dass die Klassen sich alle wirklich unterschiedlich spielen und mit ganz eigenen Skills daherkommen.

Wir haben uns für unsere Session mit dem Spiel für einen Krieger mit der Spezialisierung Berserker entschieden. Als andere Optionen stehen für den Krieger noch die Spezialisierungen Paladin und Pistolenlanzer zur Auswahl. Diese sind nicht ganz so stark im direkten Nahkampf wie der Berserker, verfügen dafür aber als Ausgleich über Heilzauber und Fernkampfangriffe. Natürlich sind aber auch Klassen wie Magier oder Assassinen vertreten. Es sollte also für jeden Spielertypen etwas Passendes geben.

Da jede Klasse eigene Fähigkeiten besitzt, sind auch die Skilltrees unterschiedlich. Auf diesen kann man die Punkte, die man durch Level-ups freischaltet, beliebig auf die Fähigkeiten verteilen. Hat man genügend Punkte in einen Skill gesteckt, lässt sich eine Spezialisierung auswählen. Der Angriff kann zum Beispiel einen kürzeren Cooldown erhalten oder einem ein kleines Schild verleihen. Das ist mit genügend Levels bis zu dreimal pro Skill möglich.

Diese Erweiterungen der eigentlichen Fähigkeiten fühlen sich sehr belohnend an und motivieren zusätzlich. Besonders angenehm: Der Skilltree lässt sich jederzeit komplett zurücksetzen und so kann man verschiedene Builds ausprobieren.

Das MMO-Diablo

Im Gegensatz zu Diablo setzt Lost Ark aber auf ein klassisches MMORPG-Konzept. Es gibt also nicht nur eine Kampagne mit Singleplayer-Missionen, sondern vor allem das Endgame ist mit genretypischen Inhalten wie speziellen Quests, Dungeons und größeren Raids gefüllt. In der Beta hatten wir auf diese Inhalte aber freilich noch keinen Zugriff.

Des Weiteren gibt es extrem viele kleine Sammelgegenstände in der Welt zu entdecken, eine Burg auf einer eigenen Insel upzugraden und diverse romantische Beziehungen mit NPCs zu führen.

Auch wenn der Kern des Gameplays also sehr an Hack & Slays wie Diablo erinnert, gibt es extrem viel außerhalb dieses Kernprinzips zu erkunden und zu tun. Für kompetitive Spieler gibt es auch die Möglichkeit, in einer PvP-Arena gegeneinander anzutreten. MMO-typisch wird versucht, möglichst viel Langzeitmotivation zu bieten.

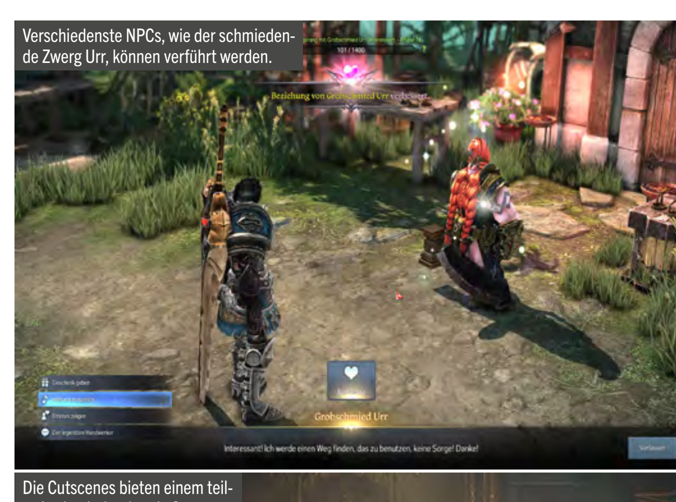
Innen hui, außen ... auch hui?

Lost Ark sieht über weite Strecken extrem schick aus. Egal, ob man nun auf die zahlreichen individuellen Umgebungen achtet, die Modelle der verschiedenen Lebewesen anschaut oder die beeindruckenden Animationen während des Kampfes bewundert, es wird immer etwas fürs Auge geboten.

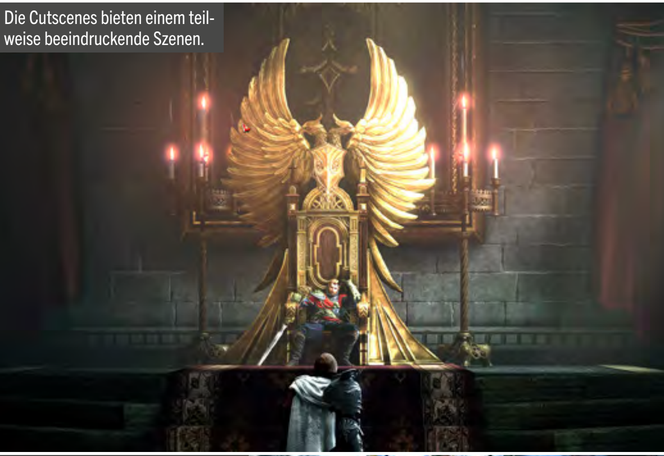
Vor allem die Gefechte wissen zu überzeugen, was essenziell ist, da man in Lost Ark viel Zeit mit dem Besiegen von Gegner verbringt. Hin und wieder kommt es zu kleineren Problemen, vor allem mit Animationen, aber diese sind normalerweise nur lustig anzusehen und fallen nicht weiter negativ auf. Auch der Sound kommt nicht zu kurz. Ergänzt wird die schöne Optik nämlich von stets gut zur jeweiligen Situation passenden Musik. Bei riesigen Spielen wie Lost Ark, in denen man potenziell Dutzende oder gar Hunderte Stunden verbringen kann, ist es auf jeden Fall sehr vorteilhaft, wenn die Verpackung stimmt.

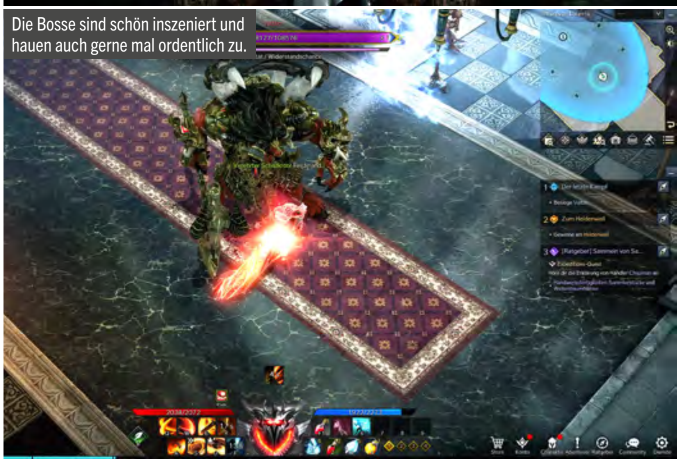
Vor allem bei den diversen Cutscenes im Laufe der Story fällt die Kombination aus hübschem Aussehen und toller musikalischer Untermalung äußerst positiv auf. Die Dialoge sind hierbei sogar komplett auf Deutsch vertont und machen meistens einen sehr guten Eindruck.

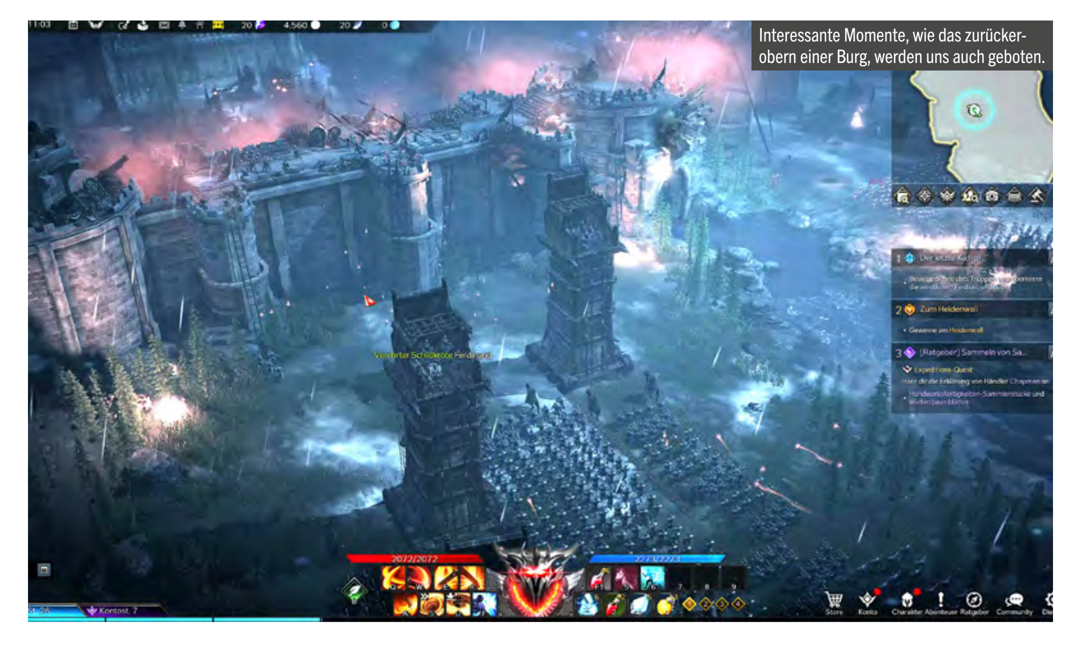
Außerhalb der Cutscenes sieht es bei der Synchronisation leider



Verschiedenste NPCs, wie der schmiedende Zwerg Urr, können verführt werden.


Die Cutscenes bieten einem teilweise beeindruckende Szenen.


Die Bosse sind schön inszeniert und hauen auch gerne mal ordentlich zu.



Interessante Momente, wie das zurückerobern einer Burg, werden uns auch geboten.

Es gibt die unterschiedlichsten Klassen. Der Krieger war hierbei unsere Wahl.

nicht ganz so rosig aus. Manche Unterhaltungen sind insofern vertont, als dass der erste Satz mit Sprachausgabe ausgestattet ist, der Rest dann aber nicht mehr. Meistens müssen die Dialoge aber sogar komplett ohne Synchronisation auskommen und eine Logik dahinter, wann gesprochen wird und wann nicht, lässt sich nicht ausmachen.

Bei einem Spiel dieser Größe ist es verständlich, dass nicht jedes Gespräch mit synchronisierter Sprachausgabe daherkommt. Dass man sich dann aber für diese komische Art des teilweisen Vertonens entschieden hat, sorgt dafür, dass einem erst recht auffällt, wenn mal nichts gesagt wird. Mal schauen, ob das im fertigen Spiel besser gelöst sein wird.

Arche in fremden Gewässern

Kommen wir gleich generell auf das Thema Lokalisierung zu sprechen. Da ein mehrere Jahre altes MMORPG durch bereits erfolgte Updates sehr viel Inhalt bietet, gibt es hier für die Entwickler natürlich sehr viel zu tun. Leider macht Lost Ark in diesem Punkt nur teilweise eine überzeugende Figur.

An einigen Stellen ist die Übersetzung sehr passend und gut vertont, an anderen ist dies leider überhaupt nicht der Fall. So kommt es öfters vor, dass die Sprachausgabe und die Untertitel inhaltlich zwar einigermaßen beieinander liegen, aber komplett unterschiedliche Formulierungen nutzen. Wenn das Gehörte und das Gelesene nicht zueinander passen, kann das schon sehr verwirrend sein, vor allem, wenn einem deswegen nicht klar ist, was genau in einer Quest von einem verlangt wird.

Im Allgemeinen sind die Übersetzungen teilweise fehlerhaft oder fehlen auch mal ganz. So kommt es immer wieder vor, dass NPCs Hilfe brauchen, und das Spiel einen vor die Wahl stellt, ob man fliehen oder … speichern möchte?

Das verwirrt einen so lange, bis man realisiert, dass hier einfach nur die falsche Übersetzung des Wortes „save" benutzt wird und es eigentlich darum geht, ob man den Charakter retten will oder nicht. Solche Fehler sind leider allgegenwärtig, sorgen meistens aber zum Glück nur kurz für Verwirrung. Nervig sind sie dennoch.

Viel gravierender sind die noch komplett fehlenden Übersetzungen. So gibt es zum Beispiel die Möglichkeit, verschiedene Sammelkarten zu erhalten, mit denen man seinem Charakter diverse Buffs verleihen kann. Wie genau dies funktioniert, ist leider ein Rätsel, da das Videotutorial, welches man zu der Kartenmechanik im Menü findet, nur auf Koreanisch vorhanden ist.

Beta-Bedenken

Die Entwickler können Lost Ark aber sicher noch speichern – ähm, sorry, wir meinten natürlich retten! Denn all diese sprachlichen Probleme sollten recht einfach zu beheben sein und werden das bis zum offiziellen Release hoffentlich auch. Dennoch ist dieser Makel ernüchternd, wenn man bedenkt, dass es sich bei Lost Ark um ein bereits drei Jahre altes Spiel handelt. Ist eine solche Baustelle da wirklich zu rechtfertigen?

In einem anderen und potenziell wichtigeren Punkt hat man aber – hoffentlich – mehr Zeit investiert, um sich vom ursprünglichen Release zu unterscheiden. Da es sich bei Lost Ark um ein Free2Play-Spiel handelt, kann natürlich ordentlich viel echtes Geld im Shop ausgegeben werden. Bezüglich der koreanischen Version des Titels reden viele schon von einem Pay2Win-Modell, da durch Einsatz von Echtgeld sehr große Vorteile erkauft werden können.

In der westlichen Version soll dies laut den Entwicklern nicht der Fall sein. Bei uns sollen alle Items des Shops auch mit Ingame-Währung gekauft werden können. Inwiefern das dann wirklich umgesetzt wird, kann nur die Zeit zeigen, erfreulich ist dieser Ansatz aber auf jeden Fall. ❑

BENJAMIN MEINT



„Die Eindrücke aus der Beta machen wirklich Lust auf mehr! "

Die kurze Zeit die ich in der geschlossenen Beta mit Lost Ark verbracht habe, genügt auf keinen Fall, um einem Spiel wie diesem gerecht zu werden. Wie Lost Ark Elemente aus MMORPGs und Hack & Slays à la Diablo kombiniert, gefällt mir sehr. Das gute Kampfsystem gleicht perfekt die eher langweilige Quest-Gestaltung aus, die in den meisten MMORPGs leider so üblich ist. Für mich kombiniert Lost Ark somit das Beste aus beiden Welten, ohne großartig viele Negativpunkte vorzuweisen. Über die kleineren Bugs, und die teilweise wie Google-Translate-generierten Übersetzungen kann ich dank der positiven Aspekte sogar gut hinwegsehen. Die größten Bedenken habe ich wegen des Shops und hoffe, dass Amazon Games wirklich die Möglichkeit bieten wird, sich alles ingame zu erspielen und nicht den Weg des schnellen Profits geht.

KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

AUSTRALIEN MÖCHTE STÄRKER GEGEN ONLINE-TROLLE VORGEHEN

Künftig wird Social-Media-Trollen die Anonymität geklaut

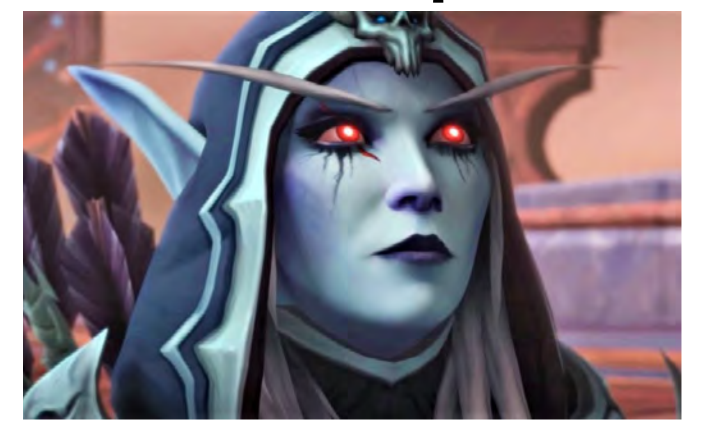
Soziale Netzwerke wie Facebook oder Telegram haben mit vielen Problemen, wie Beleidigungen, Hass, Fake-News und Verschwörungstheorien, zu kämpfen. Mittlerweile geht das Ganze soweit, dass sich die Politik immer öfter mit den Problematiken beschäftigen muss. Australien hat jetzt einen Gesetzentwurf vorgestellt, der den Umgang der Plattformen mit den Nutzern regeln soll. Der australische Premierminister Scott Morrison hat angekündigt, dass große Social-Media-Plattformen bald dazu gezwungen werden können, die Identität von Nutzern preiszugeben, die beleidigende Kommentare veröffentlicht haben. Morrison sagt, dass die Online-Welt kein wilder Westen sein soll, wo Bots, Trolle und dergleichen anonym andere Leute fertigmachen können, so ist das nicht in der echten Welt und so sollte das auch online nicht ablaufen. Das Ganze funktioniert nur, wenn Nutzer mithelfen. Dazu müssen Kommentare zunächst gemeldet werden, damit die Mitarbeiter der Plattformen diese überprüfen können. Ganz konkret sagt das Gesetz, dass die Unternehmen eine Möglichkeit einführen müssen, mit der Kommentare und Nutzer gemeldet werden können. Das betrifft User, die andere auf den Plattformen beleidigen oder mobben. Auch müssen die Social-Media-Unternehmen die Verfasser dazu auffordern die entsprechenden Inhalte zu entfernen. Falls das nicht geschieht oder der attackierte Nutzer vor Gericht ziehen will, können die Betreiber zu weiteren Schritten gezwungen werden. Dies führt letztendlich bis zur Offenlegung der realen Identität der Nutzer. Dazu erklärte der australische Premierminister: „[Diese



Online-Firmen] haben den [virtuellen] Raum geschaffen und sie müssen sich dort um die Sicherheit kümmern. Und wenn sie das nicht wollen, werden wir sie mit Gesetzen dazu zwingen“. Das australische Parlament soll Anfang des kommenden Jahres über das Gesetz abstimmen. Fest steht bisher auch noch nicht, in welchem Ausmaß die Verstöße geahndet werden können. Ganz unumstritten ist der neue Gesetzesentwurf nicht, in einigen Medien werden Bedenken bezüglich des Datenschutzes geäußert. Da es sich zudem um ein australisches Gesetz handeln wird, bedeutet das, dass gegen Nutzer aus anderen Ländern nicht vorgegangen werden könnte. **Johannes Gehrling**

WORLD OF WARCRAFT: SPIELERSCHWUND

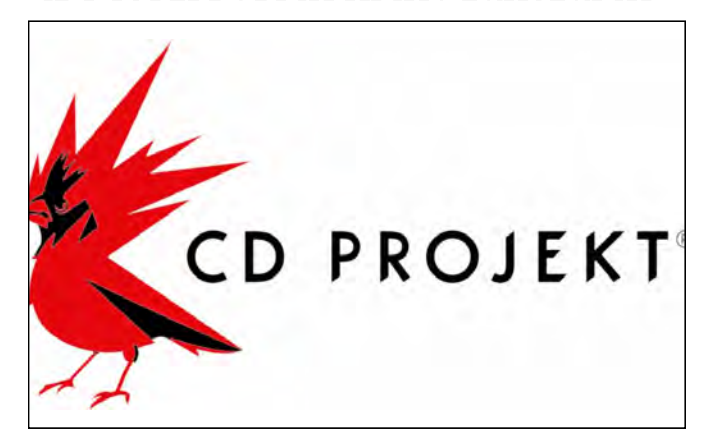
Wow verliert viele Spieler



Schon länger ist bekannt, dass World of Warcraft seinen Höhepunkt, zumindest der Abonnentenzahlen, überschritten hat. Dieser Spielerschwund hält auch in letzter Zeit an. Vor kurzem kam ein Video des bekannten WoW-Youtubers „Bellular“ raus, der die Situation analysiert. Es gibt zwar keine offiziellen Spielerzahlen, aber Statistiken über Raids. Aus den Hochrechnungen geht hervor, dass World of Warcraft seit der Veröffentlichung des Add-ons Shadowlands Spieler verloren hat. Hatten den ersten Boss im Raid „Schloss Nathria“ noch gute 44.000 Gilden weltweit auf dem normalen Schwierigkeitsgrad besiegt, waren es beim nächsten Raid, einige Monate später, nur noch ungefähr 20.000 Gilden. Das ist ein Rückgang von 55 Prozent. Diese Zahlen können die aktuelle Lage nicht voll darstellen, ein Trend ist trotzdem erkennbar. **André Linken**

CD PROJEKT RED BLEIBT STANDHAFT

CDPR lässt sich nicht aufkaufen



Die Veröffentlichung des Blockbuster-Titels Cyberpunk 2077 lief nicht reibungslos ab. Aus diesem Grund berichtet eine Marktforschungs-Firma, dass CD Projekt Red nun ein potentielles Ziel für eine Übernahme durch eine andere Firma darstellt. Adam Kiciński, einer der CEOs der Firma, erklärt in einem Interview, dass sie unabhängig bleiben wollen und keine Pläne haben, sich einem größeren Unternehmen anzuschließen und auch keine Investoren suchen. Wie das aber bei Übernahmen so ist, müssen hierfür nicht beide Parteien einverstanden sein. Jedoch gibt Kiciński an, dass das Unternehmen nicht nur gegen feindliche Übernahmen geschützt sei, sondern sie über die letzten Monate einige Studios angeworben haben. Darunter The Molasses Flood und Digital Scapes, letztes wurde mittlerweile in CD Projekt Red Vancouver umbenannt. **Daniel Link**

CYBERPUNK ERLEBT AUFSCHWUNG AUF STEAM

Anfängliche Bewertungen halten Spielentwicklung nicht auf

Den Launch von Cyberpunk 2077 im vergangenen Jahr als gemischt zu bezeichnen, wäre mehr als untertrieben. Nachdem das Spiel unzählige Male verschoben wurde, erhielt die PC-Version zwar durchaus positive Bewertungen, von den Konsolenvarianten kann man das allerdings nicht behaupten. Dort glich das Spiel eher einer Dauerbaustelle. Jetzt, ein knappes Jahr später ist das Image ein bisschen besser. Und das, obwohl die Entwickler noch lange nicht am Ende angekommen sind. Updates soll es im Jahr 2021 für das Spiel zwar nicht mehr geben, allerdings ist nächstes Jahr schon voll verplant. Die Entwickler von CD Projekt Red haben schon viel getan, um das Rollenspiel wieder in ein besseres Licht zu rücken. Dass die Strategien der Firma anfangen zu fruchten, beweist ein Blick auf Steam. Da verzeichnet Cyberpunk 2077 momentan nicht nur einen starken Zulauf an neuen Spielern, sondern erfreut sich an zahlreichen positiven Bewertungen. Die Bugfixes und neuen Inhalte allein sind aber wohl nicht der einzige Grund für die steigenden Zahlen. Im Steam Autumn Sale wurde der Titel um stattliche 50 % reduziert. Da die PC-Version schon seit dem Start die überzeugendste Variante ist, haben sich wohl viele dazu entschieden, über die noch vorhandenen Mängel hinwegzusehen und den Titel zu kaufen. Die Firma zeigt sich zuversichtlich, was die Zukunft von Cyberpunk 2077 angeht. Adam Kiciński, CEO des Unternehmens, äußert sich positiv über die Entwicklung des Spiels. Er geht davon aus, dass der Titel auf lange Sicht als ein sehr gutes Spiel betrachtet und sich



auch noch jahrelang verkaufen wird. Auch betont er, dass permanent an Updates gearbeitet wird und das sowohl für den Computer als auch die Konsolen. Während die aktuelle Lage auf Steam die optimistische Aussage unterstützt, ist die Reddit-Community noch sehr skeptisch und kritisiert neben den Bugs, die Tatsache, dass Ankündigungen nicht erfüllt wurden. Ob die positiven Vorhersagen des CEOs eintreffen werden, und letztendlich auch die kritische Reddit-Community zufrieden sein wird, kann nur die Zeit zeigen.

Jonas Höger

FELDER PFLÜGEN INTERESSANTER ALS BLOCKBUSTER-SHOOTER?

Landwirtschafts-Simulator 22 überholt Battlefield 2042 auf Steam

Was für Außenstehende echt paradox wirken muss, hat sich über die Jahre hinweg zu einem entspannenden Spiel entwickelt – zumindest für die Fans des Simulators. Nach dem Erfolg des Landwirtschafts-Simulators 2019 war erst nicht gewiss, ob der LWS 22 an diesen Erfolg anknüpfen kann oder ob es nur ein lauwarmer Abklatsch des Vorgängers wird. Aber die Entwickler haben einen erfolgreichen und sogar noch besseren Nachfolger entwickelt. Die Community scheint durchweg positiv von dem neuen Simulator überrascht worden zu sein. Dem gegenüber steht der Release von Battlefield 2042 mit einem gänzlich anderen Spielprinzip nur wenige Tage vorher. Die Veröffentlichung des Titels wurde sehnsüchtig erwartet. Die Gefühle gegenüber dem Taktik-Shooter nach dem Release sind aber durchaus gemischter. Neben einigen Neuerungen gibt es auch Dinge, die den Spielern die Lust verderben. Wenn der Medic wegen unsichtbaren Wänden nicht wiederbeleben kann und Serverausfälle oder eingefrorene Lobbys das Spielen unmöglich machen, hört der Spaß auf und Frust fängt an. Nimmt man jetzt den Erfolg des Landwirtschaftssimulators und die Enttäuschung über BF 2042 ergeben sich daraus interessante Nachrichten. Unter anderem die, das der LWS 22 bei Steam derzeit populärer ist als Blockbuster-Spiele wie Battlefield 2042. Und das gilt nicht nur für die Platzierung in den aktuellen Verkaufscharts, sondern auch für die Spielerzahl. Das zeigt eine aktuelle Steam-Statistik. Aus dieser geht hervor, dass der Landwirtschafts-Simulator 22 in den



Tagen vor der Druckabgabe einen Peak von 105.636 aktiven Spielern erreicht hat. Im selben Zeitraum hat Battlefield 2042 einen Peak von 105.390 gleichzeitig aktiven Spielern und liegt damit hinter dem Simulator. Auch Rainbow Six: Siege kam nicht an diesen Wert heran. Das ist eine beeindruckende Zahl und bedeutet, dass der Simulator aktuelle Blockbuster-Titel übertrumpft. Die Statistik ist allerdings natürlich nicht plattformübergreifend und beinhaltet auch keine Origin-Zahlen.

André Linken & Sara Petzold

DIE WICHTIGSTEN TITEL DER **NÄCHSTEN DREI MONATE**

Monster Hunter Rise
Genre: Action-RPG
Entwickler: Capcom
Hersteller: Capcom
Termin: 12. Januar 2022

Rainbow Six: Extraction
Genre: Taktik-Shooter
Entwickler: Ubisoft Montreal
Hersteller: Ubisoft
Termin: 20. Januar 2022

Dying Light 2: Stay Human
Genre: Action
Entwickler: Techland
Hersteller: Techland
Termin: 04. Februar 2022

Destiny 2: The Witch Queen
Genre: Online-Shooter
Entwickler: Bungie
Hersteller: Bungie
Termin: 22. Februar 2022

Guild Wars 2: End of Dragons
Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: ArenaNet
Hersteller: NCSoft
Termin: Februar 2022

God of War
Genre: Action
Entwickler: Jetpack Interactive
Hersteller: Sony
Termin: 14. Januar 2022

Life is Strange Remastered
Genre: Adventure
Entwickler: Dontnod
Hersteller: Square Enix
Termin: 01. Februar 2022

Total War: Warhammer 3
Genre: Strategie
Entwickler: Creative Assembly
Hersteller: Sega
Termin: 17. Februar 2022

Elden Ring
Genre: Action-RPG
Entwickler: From Software
Hersteller: Bandai Namco
Termin: 25. Februar 2022

Elex 2
Genre: Rollenspiel
Entwickler: Piranha Bytes
Hersteller: THQ Nordic
Termin: 01. März 2022

DEIN TEAM. DEINE REGELN.

Kommuniziere mit deinen Teammitgliedern plattformübergreifend und in brillanter Klangqualität und nutze dabei die Vorteile einer Sicherheit auf Militärniveau, einer verzögerungsfreien Übertragung sowie einer unübertroffenen Zuverlässigkeit und Verfügbarkeit.

KOMPLETT NEUES INTERFACE

Das neue TeamSpeak erscheint mit einem frischen modernen Interface, das dir als User noch mehr Möglichkeiten bietet, deine Räume, deine Gruppen und deine Freunde zu verwalten oder zu organisieren. Das neue Design ist komplett responsiv gestaltet, lässt sich einfach bedienen und an deine Vorlieben anpassen.

ERHÖHTE QUALITÄT UND STABILITÄT

Genieße die verbesserte, glasklare Sprachqualität bei ultraniedriger Latenz, totale Datenkontrolle deinerseits sowie optimierte Stabilität - als ob deine Freunde direkt neben dir sitzen!

SICHERER GLOBALER CHAT

Das neue TeamSpeak bietet dir eine noch höhere Sicherheit: Mit unserem globalen Chat und der Gruppen-Chat-Funktion, die ohne eine aktive Verbindung auf einem TeamSpeak Server stattfindet, bieten wir dir eine sichere "Ende-zu-Ende"-Chat-Verschlüsselung auf allerhöchstem Sicherheitsstandard. Darüber hinaus kannst du anhand deiner eigenen Kontaktliste jederzeit sehen, wo sich deine Freunde aufhalten.

IDEAL FÜR DEINE COMMUNITY

Die neue Homebase und unser neuer globaler Chat geben dir alle Werkzeuge in die Hand, damit du noch einfacher und übersichtlicher deine Community verwalten und managen kannst. So hast du die Möglichkeit, dich in verschiedenen verschlüsselten Gruppen-Chats mit deinen Freunden auszutauschen oder öffentliche Chat-Räume für dich und deine Community zu erstellen.

MACH TEAMSPEAK ZU DEINER BASIS

Dein Server, deine Regeln: Mit dem neuen TeamSpeak hast du die volle Kontrolle über deine Text- und Sprachkommunikation. Du kannst einfach und bequem aus einem vorhandenen Pool von öffentlichen TeamSpeak Servern deine persönliche Homebase wählen oder dir deinen eigenen Server erstellen, um Teil unserer neuen dezentralen Chat-Infrastruktur zu werden.

MACH DICH BEREIT!

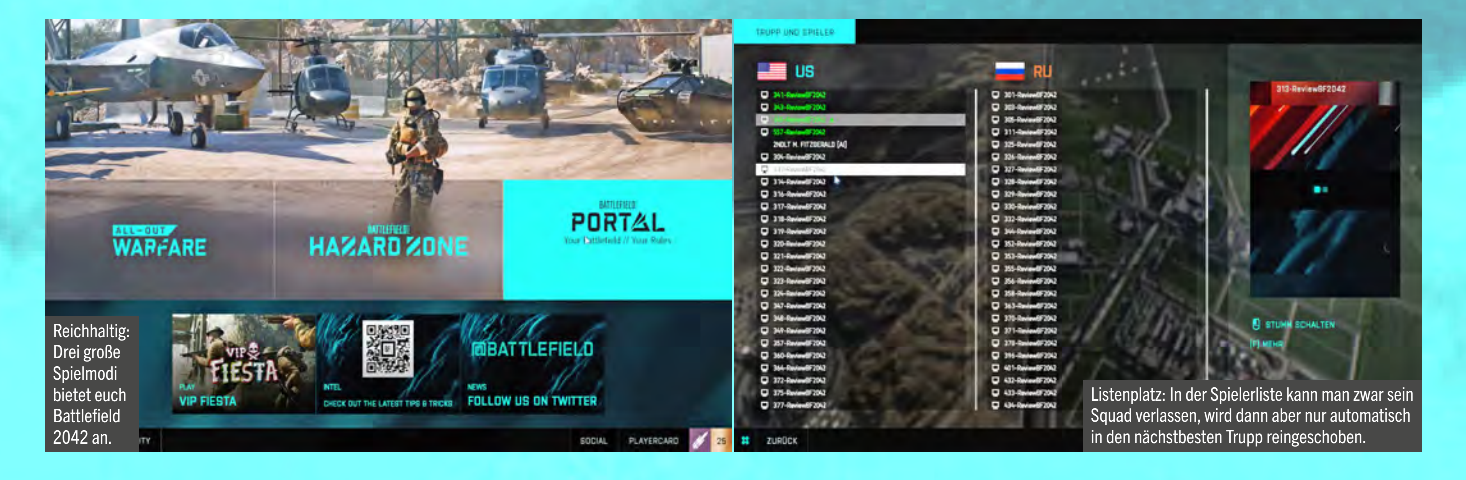
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: DICE
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 19. November 2021
Preis: ca. 60 Euro
USK: 16 Jahren

Battlefield 2042

Battlefield 2042 will der Serie in diesem Jahr wieder auf die Sprünge helfen und sich gegen den großen Konkurrenten Call of Duty durchsetzen. Warum die altehrwürdige Shooterserie dabei aber stolpert und Serienfans vor den Kopf stoßen wird, klären wir im Test

Von: Carlo Siebenhüner

Es gibt drei Stufen des Hypes. Zur ersten Ankündigung kommt die Überraschung, dann die Vorfreude und am Ende mündet der Hype in zwei möglichen Ausgängen. Entweder das Spiel wird so gut wie erwartet und erntet Begeisterungsstürme, oder es scheitert und Enttäuschung macht sich breit. Battlefield 2042 hat seinen Hype genossen. Nach drei Jahren Abstinenz war die Zeit reif für einen neuen Teil der Serie, doch hätte der noch etwas mehr Liebe gebraucht. Warum der Multiplayer-Shooter zwar durchaus große Momente hat, er aber doch auch oft im Mittelmaß versinkt, klären wir in unserem großen Test.



Reichhaltig: Drei große Spielmodi bietet euch Battlefield 2042 an.

Listenplatz: In der Spielerliste kann man zwar sein Squad verlassen, wird dann aber nur automatisch in den nächstbesten Trupp reingeschoben.



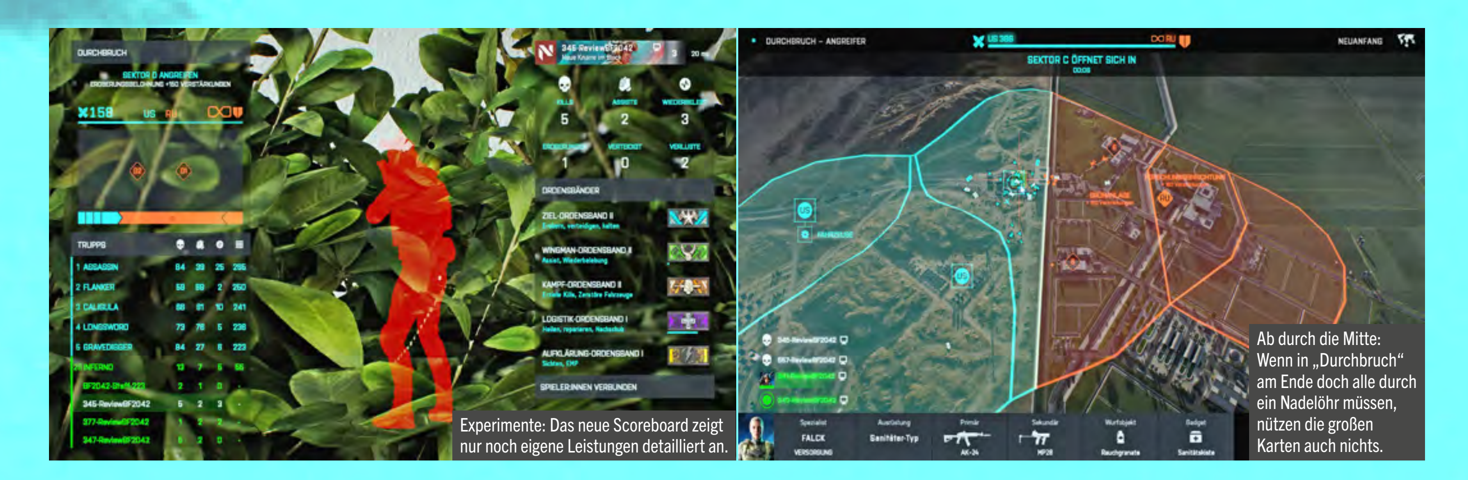
Schlachtenfeeling: In All-Out Warfare habt ihr die Wahl zwischen „Eroberung“ und „Durchbruch“ mit bis zu 128 Spielern.

Content bis zum Abwinken
Wir haben mittlerweile 30 bis 40 Stunden in Battlefield 2042 hinter uns. Die lange Zeit war bitter nötig, denn mangelnden Content muss sich das Spiel nicht vorwerfen lassen. Drei große Spielmodi auf insgesamt 13 Maps warten auf euch, die für jeden Geschmack etwas bieten. Ebenfalls eine Menge neuer Geschmacksrichtungen bringen die Spezialisten. Die sollen das altgediente Klassensystem ablösen. Während es in früheren Battlefield-Teilen noch festgelegte Rollen gab wie Sanitäter oder Pionier, ist eurer Freiheit in 2042 keine Grenzen gesetzt. Die zehn neuen Persönlichkeiten bringen jeweils einen Perk und ein Gadget mit. Maria Falck hat beispielsweise eine Sanitätspistole, mit der sie Verwundete auf Distanz heilt. Außerdem hilft sie verletzten Soldaten mit dem Defi wieder auf. Im Vorfeld der Veröffentlichung ein von Fans heiß diskutiertes Feature. Wo Spieler von Battlefield 5 noch monatelang auf Content warten mussten, will man also jetzt glänzen. Doch dafür muss das Spiel auch genügend Anlass liefern, es überhaupt zu spielen, was uns zu den Spielmodi im Detail bringt. Fangen wir mal mit „All-Out-Warfare“ an. Unter diesem Namen fasst DICE die zwei bekannten Modi „Eroberung“ und „Durchbruch“ zusammen. Während es in „Eroberung“ darum geht, so viele Flaggenpunkte, wie möglich zu halten, ist „Durchbruch“ zielgerichteter. Hier muss ein Angreiferteam einen oder mehrere Flaggenpunkte einnehmen, anschließend rückt man zum nächsten Sektor vor. Das Verteidigerteam verhindert das im besten Fall.

Fragliche Designentscheidungen
Schon im Menü fällt auf: All-Out-Warfare soll euch schnell ins Geschehen werfen. Ihr könnt nur einstellen, ob ihr „Eroberung“ oder „Durchbruch“ spielen wollt. Wenn ihr eine bestimmte Karte bevorzugt oder einfach nur einen lausigen Serverbrowser wollt – Fehlanzeige. Entwickler DICE schmeißt alles über Bord. Dafür ist man wirklich schnell im Spiel. Die Serversuche geht fix und auch die Ladezeiten sind meist recht kurz auf PC und Next-Gen-Konsolen. PS4- und Xbox-One-Zocker müssen hier deutlich länger warten. Im Spiel werdet ihr automatisch in ein Squad geworfen. Habt ihr im Menü eine Party mit Freunden zusammengestellt, versucht das Spiel, euch in ein gemeinsames Team zu stecken, was meistens gelingt.

Seltsam ist, dass ihr auf dem Server euer Squad nur sehr umständlich wechseln dürft. In einer separaten Spielerliste könnt ihr euer aktuelles Squad zwar verlassen, ihr werdet dann aber nur automatisch in das nächstbeste reingeworfen. In der Liste sind auch rudimentäre Einstellungsmöglichkeiten, wie „Spieler melden“ oder „stumm schalten“ vorhanden. Letzteres ist gleichzeitig absurd, da es zu Release noch gar keinen eingebauten Voice-Chat gibt und der erst später nachgeliefert werden soll. Was ebenfalls recht schnell auffällt: Das klassische Scoreboard ist verschwunden. Wo es seit jeher in Shootern Standard ist, eine detaillierte Liste aller Spieler mit Statistiken wie Ping, Punkten und K/D zu bekommen, versucht es Battlefield 2042 mit einem anderen Ansatz.

Das neue Scoreboard gibt einen Überblick über die aktuelle Spielsituation, sowie die besten Squads allgemein. DICE versucht damit, toxischen Angebern im



Experimente: Das neue Scoreboard zeigt nur noch eigene Leistungen detailliert an.

Ab durch die Mitte: Wenn in „Durchbruch“ am Ende doch alle durch ein Nadelöhr müssen, nützen die großen Karten auch nichts.

Speziell: Die Spezialisten ersetzen das altbekannte Klassensystem. Jeder Charakter bringt ein Gadget und eine Fähigkeit mit.

Chat Herr zu werden und dieses ehrenwerte Ziel darf man durchaus honorieren. Doch hilft das Scoreboard eben auch dabei, unbalancierte Server oder Cheater mit wahnwitziger K/D zu identifizieren. Toxisches Verhalten des Gegners bekommt man eh nicht mehr mit, denn Battlefield 2042 zeigt Chatnachrichten nur noch vom eigenen Team an.

Sind 128 Spieler um 64 zu viel?

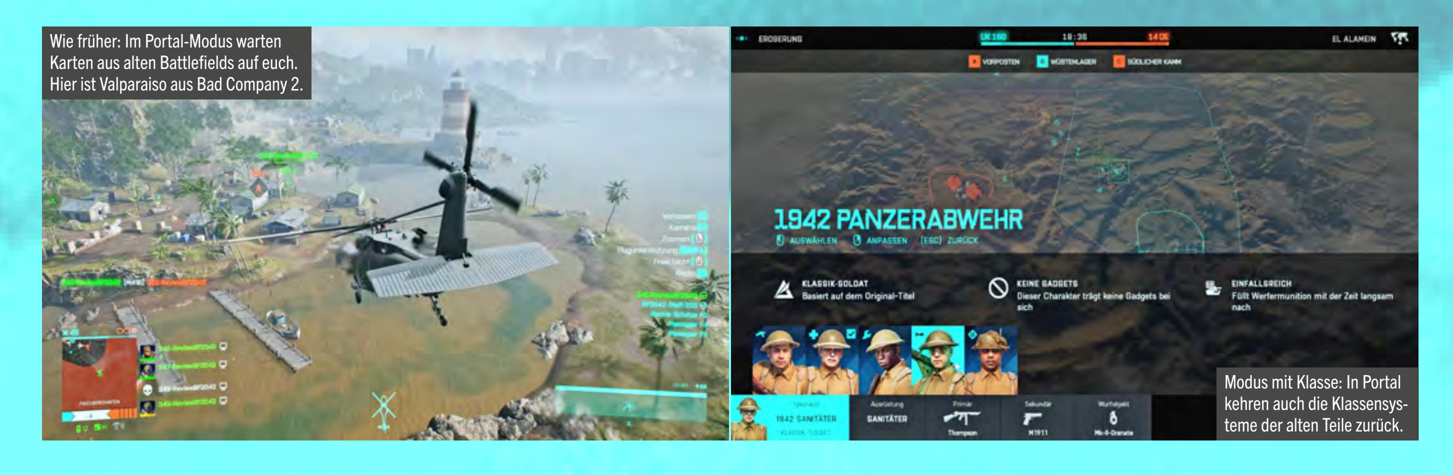
Im Spiel stellt man dann schnell fest: Hier geht die Post ab! Das Battlefield-Gefühl ist auch in 2042 unverwüstlich, wenn hoch oben die Flugzeuge und Helis unterwegs sind, man rechts vom Panzer überholt wird und schon die ersten Kugeln am Ohr vorbeizischen. Mit Battlefield 2042 wird zum ersten Mal in der Seriengeschichte die maximale Spielerzahl erhöht, von 64 auf 128 – zumindest auf der PS5. Doppelt so viele Spieler bedeuten auch doppelt so viel Chaos. DICE versucht, diesen Umstand mit massiv vergrößerten Karten auszukontern, doch gelingt das nur teilweise.

Während im Eroberungsmodus der Trick mit der Größe durchaus aufgeht und sich die Spieler in unseren Matches meistens gut aufteilten, stellt sich DICE in „Durchbruch" selbst ein Bein. Dort geht es schließlich darum, strategische Punkte zu erobern, und dann ballen sich doch wieder 128 Spieler an einem Ort. Dabei enden die Matches meistens auf eine von zwei Arten. Entweder, die Verteidiger verschanzen sich und es gibt einen riesigen Clusterfuck, oder die Momente werden noch viel emotionaler, wenn das eigene Team es doch schafft, die Verteidigung zu brechen. BF 2042 steigert sich mit der höheren Spielerzahl weitaus stärker in Extreme. Entweder es läuft so richtig gut und man säbelt sich mühelos durch die Reihen der Gegner, oder man wird selbst im Fleischwolf zermahlen.

Wo ist das Teamplay?

Die Helden mit ihren Fähigkeiten fügen sich gut in das normale Spielgefühl ein. Kein Gadget und keine Perks sind übermächtig und das System bietet tatsächlich wesentlich mehr spielerische Freiheit als früher. Verstärkt wird das durch die freie Waffenwahl. Jeder Spezialist kann jede Waffe und jedes Gadget nutzen. Die befürchteten Klon-Kriege, weil theoretisch jeder Spieler die gleichen Helden nutzen kann, bleiben durch Skins glücklicherweise auch größtenteils aus. Nur im Squadscreen am Anfang und Ende jeder Runde wirkt es weiterhin albern, wenn das Squad mit den eineiigen Drillingen auftritt.

Leider opfert DICE mit diesem System das Teamplay. Da jeder alles machen kann, braucht man die anderen Spieler fast nicht mehr, denn die Belohnungen für das Helfen sind ebenfalls geringer. Während ein Revive noch genauso viel bringt wie ein Kill, ist eine Heilung nur noch lausige 5XP wert. Squadpunkte durch gutes Zusammenspiel wurden ersatzlos gestrichen. Warum dann auch noch in Vorgängern enthaltene Funktionen wie eine eindeutige Anzeige der Medics in der Nähe im Todesscreen ebenfalls rausgeflogen sind, ist völlig unverständlich. Alles in allem funktionieren die bekannten Modi aber durchaus noch und entfalten eine Menge Spaß. Es macht einfach Laune, mit massenhaft Spielern gemeinsam einen Auftrag zu erledigen. Doch wird



Wie früher: Im Portal-Modus warten Karten aus alten Battlefields auf euch. Hier ist Valparaiso aus Bad Company 2.

Modus mit Klasse: In Portal kehren auch die Klassensysteme der alten Teile zurück.

das Gesamtpaket getrübt durch gewöhnungsbedürftige Designentscheidungen.

Highway to the Hazard Zone

Der große Hoffnungsträger für DICE ist Hazard Zone. Der Spielmodus soll intensive Squadgefechte erlauben, die Abwechslung in Battlefield bringen sollen. Dabei setzt man auf ein PvPvE-Modell, wie man es aus Hunt: Showdown oder der Dark Zone aus The Division kennt. EA und DICE wollen hier ganz klar einen alternativen Spielmodus anbieten, wie es Call of Duty mit Warzone geschafft hat. Ziel des Modus ist es, Datenlaufwerke zu bergen und damit zu entkommen. Euch in den Weg stellen sich KI-Soldaten, aber auch gegnerische Spielersquads. Der Clou an der ganzen Sache: Es gibt pro Match nur zwei Evakuierungen aus der Karte. Wer den Heli nicht erwischt, geht leer aus.

Als Belohnung winken Ingame-Credits, die wie in Counter-Strike vor dem nächsten Match für bessere Waffen und Gadgets ausgegeben werden. Außerdem schalten sich mit erfolgreichen Matches die taktischen Erweiterungen frei. Je höher eure Streak ist, desto mehr Boni sind möglich. Eure Ausrüstung muss vor jedem Match neu gekauft werden und pro Squad dürfen sich Spezialisten nicht doppeln. Hier spielen die Helden auch ihre volle Stärke aus, denn die Fähigkeiten und Zusammenstellung des Squads ist essenziell für die Spielweise.



Moneyshot: Als Belohnung für erfolgreiche Hazard-Zone-Einsätze winken Credits. Die werden vor dem nächsten Einsatz in Ausrüstung investiert.

Große Momente, kleine Motivation

Die Matches sind das komplette Gegenteil der Massenschlachten. Hazard Zone belohnt vorsichtiges und überlegtes Vorgehen mit großen Momenten. Wenn man ein gegnerisches Squad erfolgreich belagert, ihnen ihre Datenlaufwerke abnimmt und dann mit dem Jeep zum Evakuierungspunkt düst, kocht die Stimmung im Squad und das Grinsen auf dem Gesicht ist breit. Doch das hält nur ein paar Runden an.

Hazard Zones größtes Problem ist nämlich die Langzeitmotivation, die uns im Test schon nach wenigen Runden flöten ging. Außer Ingame-Credits und ein paar XP für das übergreifende Levelsystem gibt es nämlich nichts zu holen. Die Credits lassen sich auch nur für Ausrüstung vor dem Match einsetzen. Das lässt erfahrene Spieler schnell im Geld schwimmen und Anfänger müssen sich in Eco-Rounds Punkte durch KI-Abschüsse zusammenfarmen. Einen Ranked-Modus oder andere Anreize gibt es nicht und damit stellt sich auch schnell die Frage des „Warum überhaupt spielen?“. Noch dazu empfehlen wir Hazard Zone nur mit Freunden. Mit zufälligen Spielern fällt die Kommunikation durch den fehlenden Ingame-Voicechat weg, was die Runden meist im Desaster enden lässt.

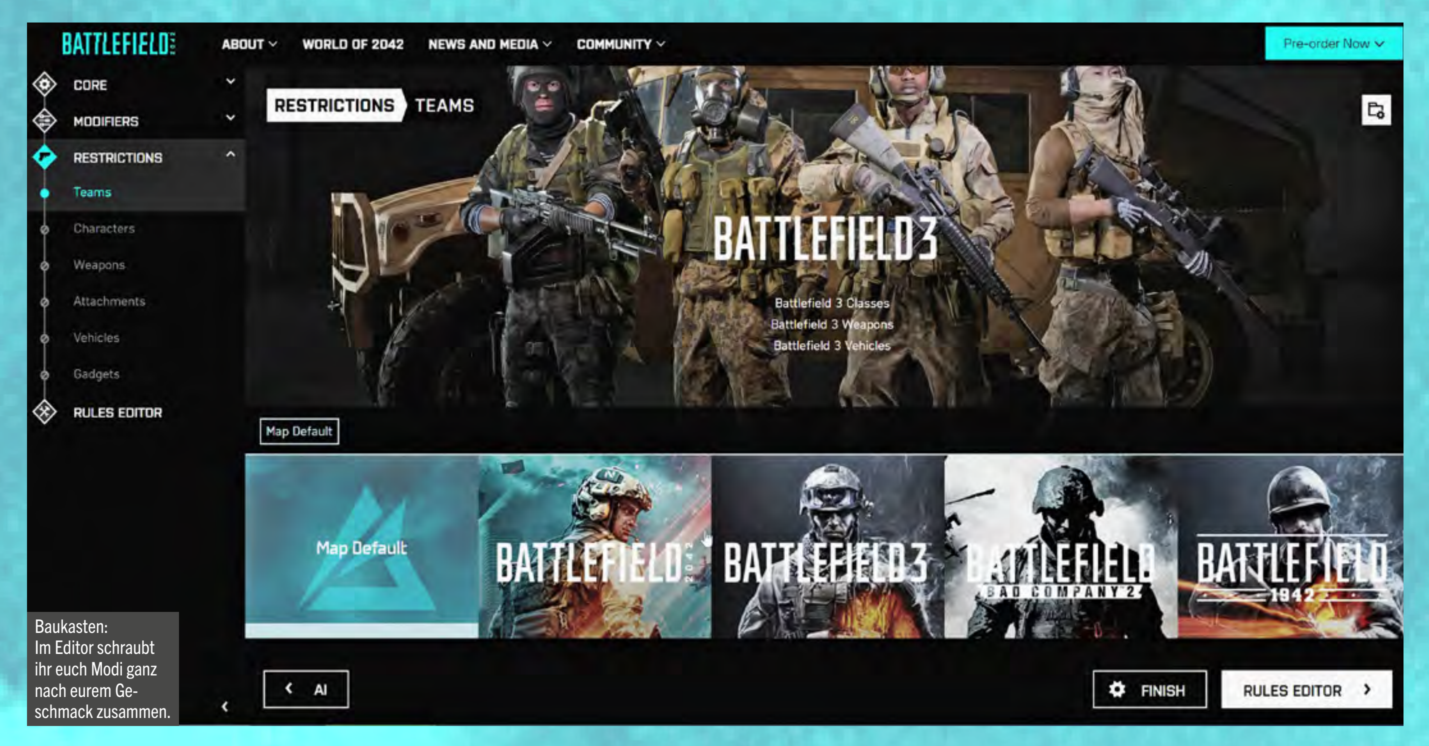
Zwar macht der Modus durchaus Spaß und liefert erinnerungswürdige Momente, doch ist er am Ende wenig durchdacht und schafft es höchstens, für Zwischendurch zu motivieren. So verkommt EAs großer Hoffnungsträger aktuell eher zum Schuss in den Ofen.

Das ist ja wie früher!

Der Portal-Modus macht das Dreiergespann voll. Hier finden sich die modernisierten Karten alter Teile der Serie, wie Bad Company 2, Battlefield 3 oder 1942. Im Baukasten schraubt ihr euch auf Wunsch eigene Spielmodi zusam-



Datencrash: In Hazard Zone geht es darum, Festplatten aus abgestürzten Satteliten zu bergen.



Baukasten: Im Editor schraubt ihr euch Modi ganz nach eurem Geschmack zusammen.

men, in die ihr durch einen Logikeditor sogar eigene Routinen einbauen könnt. DICE will dabei einige Modi selbst bauen und als Highlights setzen, aber auch Kreationen der Community ehren.

Als wir die erste Runde Rush auf Arica Harbour starten, spüren wir sofort wohlige Nostalgieschübe. Die von den Entwicklern gebauten Remaster der alten Modi und Karten sind mit viel Liebe zum Detail erstellt. Es ist großartig, alte Karten wie Valparaiso, Noshar Kanäle oder El Alamein im neuen Gewand zu sehen. Außerdem wurde darauf geachtet, das alte Spielgefühl zu erhalten.

So warten auf uns die alten Klassen mit festgelegten Waffen, Gadgets und ihrem Fuhrpark. Kleine Details wie eine höhere Time to Kill in Bad Company 2, oder winzige Dinge wie die originalen Schreie der Soldaten auf dem Schlachtfeld, lassen das Veteranenherz höher schlagen. Hier steckt so viel Potenzial drin, dass die alten Fans lange Zeit bei der Stange gehalten werden sollten. Nur muss dafür in der Zeit nach Release genug neuer Content fließen.

Bis dahin können sich hungrige Fans am Baukasten ausprobieren. In einem umfangreichen Editor basteln sich Spieler angepasste und eigene Spielmodi. In einem übersichtlichen Browsermenü entscheidet ihr, welche Karten & Modi gespielt werden, welche Fraktionen vorkommen und wie viele Spieler auf die Maps sollen. Ins Detail geht ihr in „Free for All“ oder „Team-Deathmach“. Hier schmeißt euch der Baukasten am Ende auf ein Logikboard, dank dem ihr tief ins System eingreifen könnt. Während unseres Review-Events bastelte uns DICE ein Deathmatch mit Bazookas. Nachladen konnte man aber nur, in dem man fünf mal springt. Wer sich etwas mit Programmierung auskennt, wird hier fantastisch ausgeklügelte Spielmodi austüfteln können. Etwas schade ist, dass ihr nur in „TDM“ oder „FFA“ so tief eingreifen könnt. „Rush“ oder „Conquest“ lassen sich nicht mit neuen Regeln versehen. Das lässt auch hier noch eine Menge Potenzial offen. Versetzbare Flaggenpunkte, veränderte Levelgeometrie und mehr – der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Trotzdem ist Portal das abwechslungsreichste Paket mit der höchsten Langzeitmotivation.

Knackiges Gameplay mit Fehlern

Jetzt kennen wir Vor- und Nachteile der Spielmodi von Battlefield 2042, doch müssen wir noch abschließende Fragen klären. Wie ist das grundlegende Gameplay, wie läuft das Spiel überhaupt und wie sieht es mit Bugs aus? Alles in allem spielt sich Battlefield 2042 rund. Die TTK ist nicht zu lang, aber auch nicht zu kurz. Dadurch erfordern Kills durchaus ein gewisses Maß an Skill beim Zielen, ohne dass es in Frust ausartet, weil man sein ganzes Magazin im Gegner versenkt. In den besten Momenten fühlt man sich an alte BF4-Zeiten erinnert, diese Momente werden durch die Fähigkeiten der Spezialisten noch aufgepeppt. Trotzdem ist nicht alles tutti im Gunplay, denn DICE hat ein durchaus diskutables Feature eingebaut: zufällige Streuung. Wer Battlefield 2042 spielt, merkt vor allem auf mittlere und hohe Distanz eine steigende Ungenauigkeit. Das kommt daher, dass eure Kugeln zufällig verziehen, obwohl ihr den Rückstoß ausgeglichen habt.

Im schlimmsten Fall führt das dazu, dass ihr einen sicheren Treffer versemmelt und euch euer Gegner doch noch erwischt. Hier muss DICE noch nachbessern, damit Spieler nicht frustriert werden. Neue Waffen, Aufsätze und Skins erhaltet ihr durch ein motivierendes Levelsystem, dass euch bis Level 60 neue Waffen freischalten lässt, was euch gut und gerne 50-60 Stunden beschäftigen wird, wenn ihr nicht gezielt XP farmt. Einzig die bisher nur 22 Waffen in AOW und Hazard Zone sind etwas mager.



Zum Wände hochgehen: Bugs finden sich noch überall im Spiel. Hier ein Hovercraft, das an der Außenwand eines Wolkenkratzers hochklettert.



Kahlschlag: Die Grafik von Battlefield 2042 überzeugt weniger. An manchen Stellen sieht das Spiel seltsam kahl und steril aus.

Wo ist die Power von Frostbyte?
Grafisch sieht Battlefield 2042 seltsam steril und detailarm aus. Häuser und Lagerhallen auf den neuen Karten sind kahl und bieten wenig Inneneinrichtung oder interessante Architektur. Hat man sich an den Look gewöhnt, sieht man aber die abwechslungsreich gestalteten Karten, die euch rund um den Erdball führen. egal ob eisige Antarktis, südkoreanische Metropole oder Schiffsfriedhof. Ein Kritikpunkt sind aber die teils langen Laufwege für Infanterie über freies Feld. Da freuen sich die Sniper im Gegnerteam. Auch sorgt die Beleuchtung auf manchen Karten für ein verwaschenes und farbentsättigtes Bild.

Die Zerstörung bleibt in Battlefield 2042 hinter den Erwartungen zurück. Das einstige Alleinstellungsmerkmal der Serie wurde auf den neuen Maps auf ein Mindestmaß zurückgefahren. Zwar gibt es Gebäude, an denen man die Wände sprengen kann, doch komplett zum Einsturz bringen darf man kein Haus. Einzig der Portal-Modus reißt das Ruder rum. Auf den runderneuerten Maps „Arica Harbour“ und „Schlacht in den Ardennen“ lassen sich ganze Dörfer zerbröseln. Das dynamische Wetterphänomen mit Tornados und Sandstürmen ist mehr heiße Luft. Bis auf umhergewirbelte Fahrzeuge samt Spielern und eine eingeschränkte Sicht machen sie keinen großen Unterschied.

Die Bugs
Was uns zum allgemeinen Zustand von Battlefield 2042 bringt. Wer die Beta gespielt hat, darf zwar aufatmen, denn Battlefield 2042 macht einen wesentlich runderen Eindruck als noch in der Probierversion. Fehlerfrei ist das Spiel aber noch lange nicht. In unserer Spielzeit sind uns weiterhin haufenweise Bugs und Glitches untergekommen. Zur lustigen Sorte gehören Hovercrafts, die an Wänden hochfahren, oder seltsam übertriebene Ragdoll-Effekte. Wenn man als Medic aber partout keine Spieler wiederbeleben kann, die an Wänden liegen, oder einem gleich unsichtbare Wände im Weg stehen, dann ist das frustrierend. Auch Serverausfälle und eingefrorene Matches gehören ab und an dazu. Vieles davon wird vermutlich schnell mit Patches behoben, doch sollte das nicht der Anspruch an einen Spielerelease sein.

Das fasst Battlefield 2042 auch ganz gut zusammen. Es stecken so viele gute Ideen im Spiel und in seinen besten Momenten schließt es nahtlos an frühere Meilensteine an. Doch in der Zeit dazwischen kämpft man mit Bugs und wundert sich über seltsame Designentscheidungen. DICE und EA hätten hier den Release um einige Monate verschieben müssen, um aus einem mittelmäßig bis guten Spiel einen Meilenstein zu machen. ❑

MEINE MEINUNG

Carlo Siebenhüner



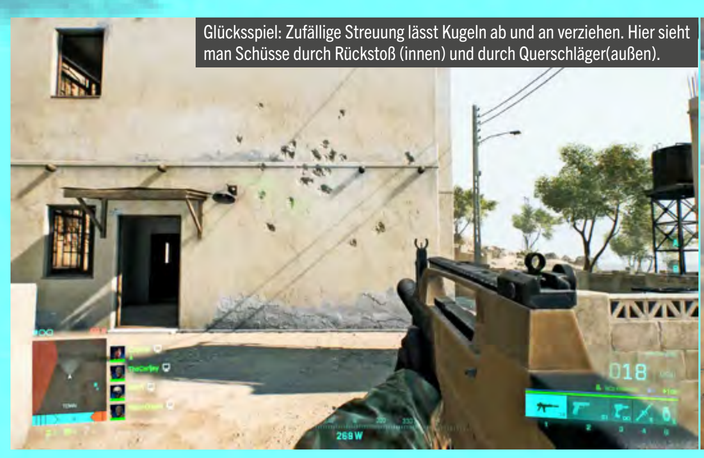
„Wenn ein Spiel zum Weihnachtsgeschäft raus MUSS …“

Ich habe mich auf Battlefield 2042 wirklich gefreut und selbst nach der problematischen Beta war ich noch positiv gestimmt. Nachdem ich es jetzt gespielt habe, macht sich die Ernüchterung breit. Denn wo das Spiel einerseits tolle Ideen mitbringt, gibt es stets ein großes „ABER“. Die Spezialisten fügen sich gut ins Gameplay ein und bringen spielerische Freiheit, ABER für diese Freiheit wurde das Teamplay geopfert. Hazard Zone bietet großartige Momente, ABER keine Langzeitmotivation. Das Gameplay spielt sich fluffig und rund, ABER es wird ständig von nervigen Bugs abgewertet. Das sind alles Dinge, die in Zukunft mit genug Support ausgebügelt werden können, wodurch der Weg für ein gutes Battlefield frei werden kann, nur wären diese Probleme schon jetzt vermeidbar gewesen. Ich bin mir sicher, hätte man den Release noch um ein halbes Jahr verschoben, wäre ein von vornherein rundes Spiel drin gewesen. Nur hatten da die Aktionäre wohl andere Vorstellungen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Spezialisten bieten mehr Freiheit
- ➕ Gunplay spielt sich ausgewogen
- ➕ Unverwüstliches Battlefield-Feeling
- ➕ Tolle Momente in Hazard Zone
- ➕ Umfangreicher Baukasten in Portal
- ➕ Remaster alter Karten und Spielmodi
- ➕ 128 Spieler können super sein …
- ➖ … 128 Spieler können aber auch sehr frustig werden.
- ➖ Kaum Teamplay notwendig
- ➖ Grafik eher schwach und trotzdem Hardware-hungrig
- ➖ Hazard Zone ohne Langzeitmotivation
- ➖ Bugs und Technikprobleme

WERTUNG 7



Glücksspiel: Zufällige Streuung lässt Kugeln ab und an verziehen. Hier sieht man Schüsse durch Rückstoß (innen) und durch Querschläger(außen).



Laues Lüftchen: Die groß angekündigten Wetterphänomene sehen schick aus, wirken sich am Ende aber nur marginal auf das Spiel aus.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Sledgehammer Games
Hersteller: Activision Blizzard
Termin: 05. November 2021
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 18 Jahren

Call of Duty: Vanguard

Düster, dreckig, brutal – die authentischste Geschichte der Call-of-Duty-Reihe macht Hoffnung für die Zukunft

Von: Michael Grünwald

Der November ist da: Das bedeutet, die ersten Spekulatius und Schoko-Nikolause sind in Supermärkten zu finden. Das Wetter wird schlechter und vorweihnachtliche Stimmung kommt so langsam auf. Außerdem steht der November für Call of Duty. Bis auf wenige Ausnahmen lässt Activision die Shooter-Marke immer in diesem Zeitraum auf die breite Masse los. Auch im Jahr 2021 ändert sich daran nichts. Mit Call of Duty: Vanguard verschlägt es die Reihe zum ersten Mal seit vier Jahren wieder in die Zeit des Zweiten Weltkriegs.

Wie zuletzt bei CoD: World War 2 bringt das Entwicklerstudio Sledgehammer Games den First-Person-Shooter zurück in die größte Krise der Menschheitsgeschichte. Nachdem der letzte Titel der Reihe, Black Ops: Cold War, die Gemüter gespaltet hatte, haben es sich die Entwickler zur Aufgabe gemacht, das Franchise wiederaufleben zu lassen. Neben einer sehr düsteren und persönlichen Kampagne wurden in Vanguard nämlich auch wieder der Multiplayer- und Zombies-Modus auf Vordermann gebracht.

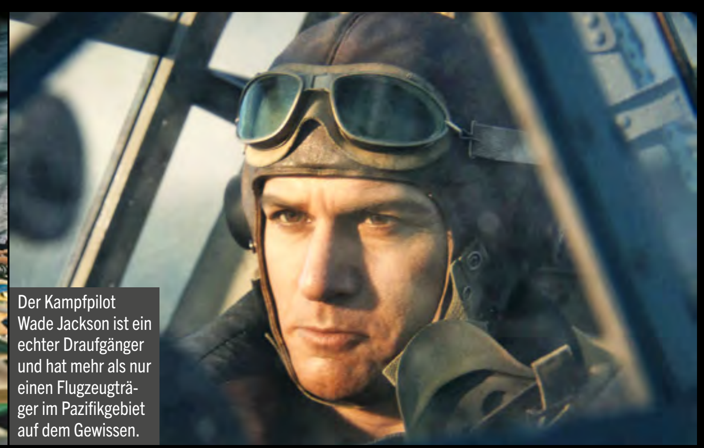
Acht Fäuste für ein Halleluja

Die Story dreht sich um ein Vierergespann, darunter sein Anführer Seargent Arthur Kingsley. Der Brite mit afrikanischen Wurzeln ist der Kopf der Spezialeinheit, deren Persönlichkeiten in der actiongeladenen, etwa sechsstündigen Kampagne im Mittelpunkt stehen.

Während eines Einsatzes in Hamburg im April 1945 werden Kings-



Angeführt von dem britischen Soldaten Arthur Kingsley kommen die Protagonisten einem Geheimprojekt der Nazis auf die Spur.



Der Kampfpilot Wade Jackson ist ein echter Draufgänger und hat mehr als nur einen Flugzeugträger im Pazifikgebiet auf dem Gewissen.

Lucas Riggs ist in Vanguard Australier. Sein reales Pendant Charles Upham wurde dagegen in Neuseeland geboren. Die Kiwis finden das gar nicht toll.

ley und der Rest des Quartetts, bestehend aus der sowjetischen Scharfschützin Polina Petrova, dem Australier Lucas Riggs und dem Amerikaner Wade Jackson, vom Direktor der Gestapo und Antagonisten Hinrich Friesinger gefangengenommen und in ein Berliner Gefängnis gebracht. Während wir in Rückblicken einschneidende Erlebnisse unserer vier Helden im Verlauf des Zweiten Weltkriegs spielen dürfen, entwickelt sich hinter Gittern ein Katz-und-Maus-Verhörspiel zwischen unserer Spezialeinheit und einem gewissen Jannick Richter. Der Gehilfe von Friesinger wird von niemand Geringerem als „Herr der Ringe"-Star Dominic Monaghan verkörpert.

Im Verlauf der Story kommen unsere Charaktere einem Geheimprojekt der Nazis namens Phönix auf die Schliche. Mehr wollen wir hier nicht verraten, schließlich kann die Kampagne von Vanguard von Anfang an überzeugen und wir wollen nichts vorwegnehmen.

Wahre Vorbilder

Überraschte Black Ops: Cold War noch mit Knobeleien und Handlungswendungen, stehen in diesem Jahr die interessant geschriebenen Figuren im Vordergrund. Zwar erzählt die Kampagne eine fiktive Geschichte, doch unsere vier spielbaren Charaktere sind von echten Soldaten historisch inspiriert. Mit Sidney Cornell, Ljudmila Pawlitschenko, Charles Upham und Vernon „Mike" Micheel schnappt sich Sledgehammer Games vier Kriegshelden der Alliierten und wandelt sie in Videospiel-Figuren um.

Trotzdem schafft es das Spiel, authentisch zu bleiben und nie ins Lächerliche oder Absurde abzudriften. Die Geschichte ist allgemein sehr düster und persönlich gehalten. So erfahren wir in den Rückblicks-Missionen, wie unsere Charaktere zu den Menschen wurden, die sie nun in der Berliner Gefängniszelle sind. Dabei kämpfen wir an allen Fronten des Zweiten Weltkriegs und auch reale Schlachten aus der Vergangenheit, wie Midway oder El Alamein, spielen eine Rolle. Unsere vier Hauptfiguren haben Ecken und Kanten, bereits viel durchgemacht und kommen nicht rüber wie Supersoldaten à la Captain Price aus Modern Warfare. Das stärkt ihre Persönlichkeiten und die Glaubwürdigkeit.

Unsere Gegenspieler agieren dagegen sehr unterschiedlich. Während wir die Rolle des Jannick Richter äußerst interessant finden, kommt uns Friesinger wie ein Super-Nazi-Bösewicht vor, der die Welt einfach nur brennen sehen möchte und gegen jeden 0815-Charakter austauschbar wäre. Das ist sehr schade, denn die Kampagne von Vanguard hätte einen besser geschriebenen, cha-



Unser Widersacher Hinrich Friesinger heißt in der englischen Version gar nicht Hinrich Friesinger, sondern Manuel Neu … ähm … Hermann Freisinger.



Trostlos und tödlich: Auch in den Wüsten von Nordafrika fanden während des Zweiten Weltkriegs verheerende Schlachten statt.

Polina Petrova stellt sich mit ihrem Bruder Misha zu Beginn des Krieges gegen die Nazis in ihrer Heimatstadt Stalingrad.

rismatischeren Bösewicht verdient gehabt.

Nichts für schwache Nerven

Wenn wir schon über den Antagonisten sprechen, kommen wir nicht an der allgemeinen Grundstimmung vorbei. Der Zweite Weltkrieg war dreckig und brutal. Genau das fängt Sledgehammer Games mit Vanguard gut ein. In den Kämpfen fliegen schon mal Körperteile durch die Luft, Menschen werden mit Flammenwerfern verbrannt und auch Folterszenen deutet das Spiel an. Provozierte Kontroversen wie in etlichen der Vorgänger gibt es aber nicht. Das ist auch richtig und wichtig, um nicht über das Ziel hinauszuschießen. Die allgegenwärtige Symbolik mit Nazi-Zeichen en masse reicht völlig aus, um die Immersion in Vanguard hochzuhalten und die dunklen Jahre des Zweiten Weltkriegs einzufangen.

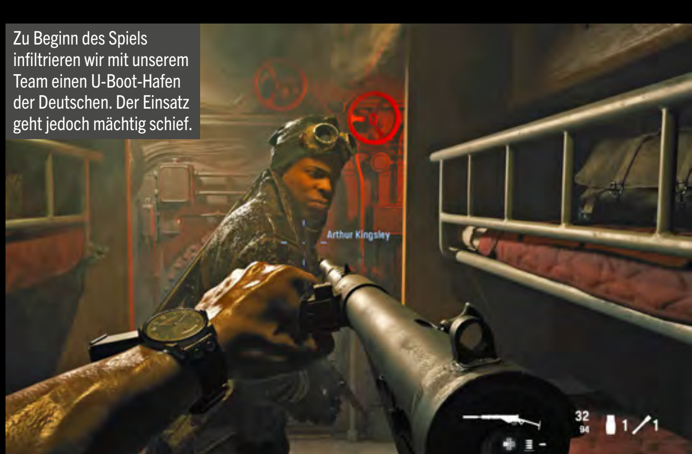
Abgeschaut von den Besten

Um die damalige Zeit besser darzustellen, wurde auch das Gameplay des Shooters verlangsamt. Waffen fühlen sich unhandlicher an und auch das Nachladen braucht deutlich länger. Dennoch bleibt das Waffenhandling auch in Vanguard eine der großen Stärken von Call of Duty. An einigen anderen Stellen hat sich Sledgahmmer dagegen von anderen Spielen inspirieren lassen. Manche Storyabschnitte erinnern stark an Titel wie Uncharted oder The Last of Us, nur eben aus der Ego-Perspektive. Wenn wir mit unseren Charakteren auf fahrenden Zügen umherspringen oder uns einen Weg durch einstürzende Gebäude bahnen, haben wir sofort die Naughty-Dog-Abenteuer im Sinn. Obwohl uns diese Passagen bekannt vorkommen, machen sie dennoch Laune. An Action hat es der CoD-Reihe schließlich noch nie gefehlt.

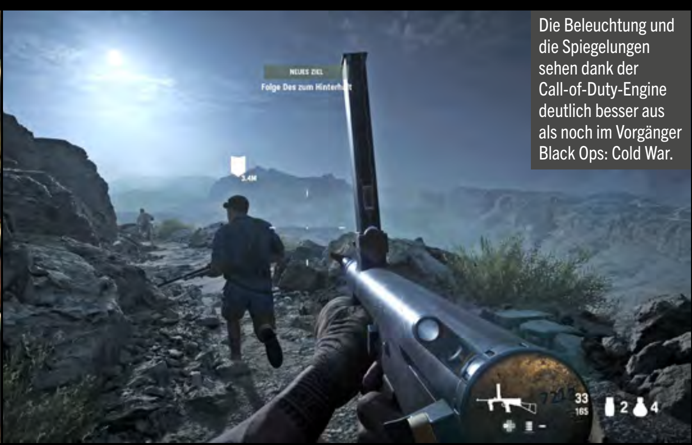
Auf was wir aber gerne verzichten hätten, sind die Kletterabschnitte mit unserer Spielfigur Polina. Nicht, weil sie in irgendeiner Weise schlecht umgesetzt wären, sondern eher, da sie schlicht unnötig sind. In einigen Levelsegmenten mit der agilen Soldatin werden uns diese neuen Klettereien zu sehr aufs Auge gedrückt. Das harmoniert überhaupt nicht mit dem ansonsten realistischen Spielgefühl. Da sind die einzigartigen Fähigkeiten der drei anderen Teammitglieder schon sinnvoller.

Ein Krieg zum Genießen

Passend zum Gesamtbild macht auch die Technik wieder einen großen Schritt nach vorne. Noch nie sahen die Kämpfe so beeindruckend aus wie auf den Schlachtfeldern von Vanguard. Im Gegensatz zu Black Ops: Cold War setzt Sledgehammer auf die hauseigene Call-of-Duty-Engine, die zuvor bei Modern Warfare zum Einsatz kam. Und das zahlt sich aus: Wenn wir mit unseren Soldaten durch kleine Wälder schleichen, in der Ferne Flaks aus allen Rohren feuern und die Flammen von brennenden Häu-



Zu Beginn des Spiels infiltrieren wir mit unserem Team einen U-Boot-Hafen der Deutschen. Der Einsatz geht jedoch mächtig schief.



Die Beleuchtung und die Spiegelungen sehen dank der Call-of-Duty-Engine deutlich besser aus als noch im Vorgänger Black Ops: Cold War.

sern durch die Bäume scheinen, sieht das äußerst atmosphärisch aus. Auch die Innenausstattung von Gebäuden ist deutlich schöner gestaltet als in bisherigen Spielen der Reihe. Persönliche Gegenstände, Bilder und Möbelstücke sind bis ins kleinste Detail erkennbar. Während Schusswechseln lassen sich die meisten Objekte übrigens zerstören, was für neue Möglichkeiten im Kampf gegen unsere Feinde sorgt. Gerade in den alten Holzhäusern der Normandie erwarten uns in Schießereien gewaltige Partikelfeuerwerke.

Mimik und Gestik der Charaktere profitieren ebenfalls von der Engine. Die Animationen sehen tadellos aus und fügen sich in das authentische Gesamtbild ein. Dazu kommen starke Schauspieler wie Laura Bailey, Chiké Okonkwo und Dominic Monaghan, die den Figuren Leben einhauchen. Die Vertonung funktioniert wie auch das restliche Audioerlebnis einwandfrei. Wer allerdings auf deutschsprechende Nazis in der englischen Version hofft, wird enttäuscht sein. Stattdessen unterhalten sich unsere Gegenspieler in gebrochenem Englisch. Für noch mehr Immersion wären deutsche Sprecher in der Originalausgabe natürlich wünschenswert gewesen, aber das ist jetzt schon Klagen auf hohem Niveau. Für die fantastische Musikuntermalung engagierte Sledgehammer den Komponisten Bear McCreary, der durch Soundtracks von The Walking Dead und Battlestar Galactica Bekanntheit erlangte.

Die Dogfights zählen zu den Highlights der Kampagne. Mit unserem Charakter Wade machen wir den Luftraum über dem Pazifik unsicher.

Selbst die Charaktermodelle weniger wichtiger Figuren sehen in Vanguard klasse aus. Der Detailreichtum setzt für CoD-Verhältnisse neue Maßstäbe.

Wie schlägt sich das Herzstück von Call of Duty?

Doch was hilft eine actiongeladene, sechsstündige Kampagne, wenn der Großteil der Spieler ein neues Call of Duty ausschließlich aufgrund des Multiplayer haben will? Vermutlich relativ wenig. Deswegen kommen wir jetzt zum wichtigsten Part des Shooters.

Auch im Mehrspielermodus möchte Sledgehammer Games mit Vanguard einen Schritt zurück zu den Wurzeln der Reihe mache und siehe da, das Vorhaben funktioniert. Wie schon in der Kampagne nimmt das Entwicklerstudio auch im Onlinemodus ein wenig Tempo aus dem Shooter. Vanguard orientiert sich eher am 2019 erschienenen Modern-Warfare-Reboot denn am direkten Vorgänger Black Ops: Cold War. So kehren auch Gameplay-Funktionen wie der Taktiksprint und das Anlehnen der Waffe an Objekten zurück in das Spiel. Zusätzlich ist es nun möglich, aus der Deckung heraus blind auf seine Gegner zu feuern. Das ist zwar kein Gamechanger, kann in der Defensive allerdings schon einmal hilfreich sein.

Gewaltiger Umfang

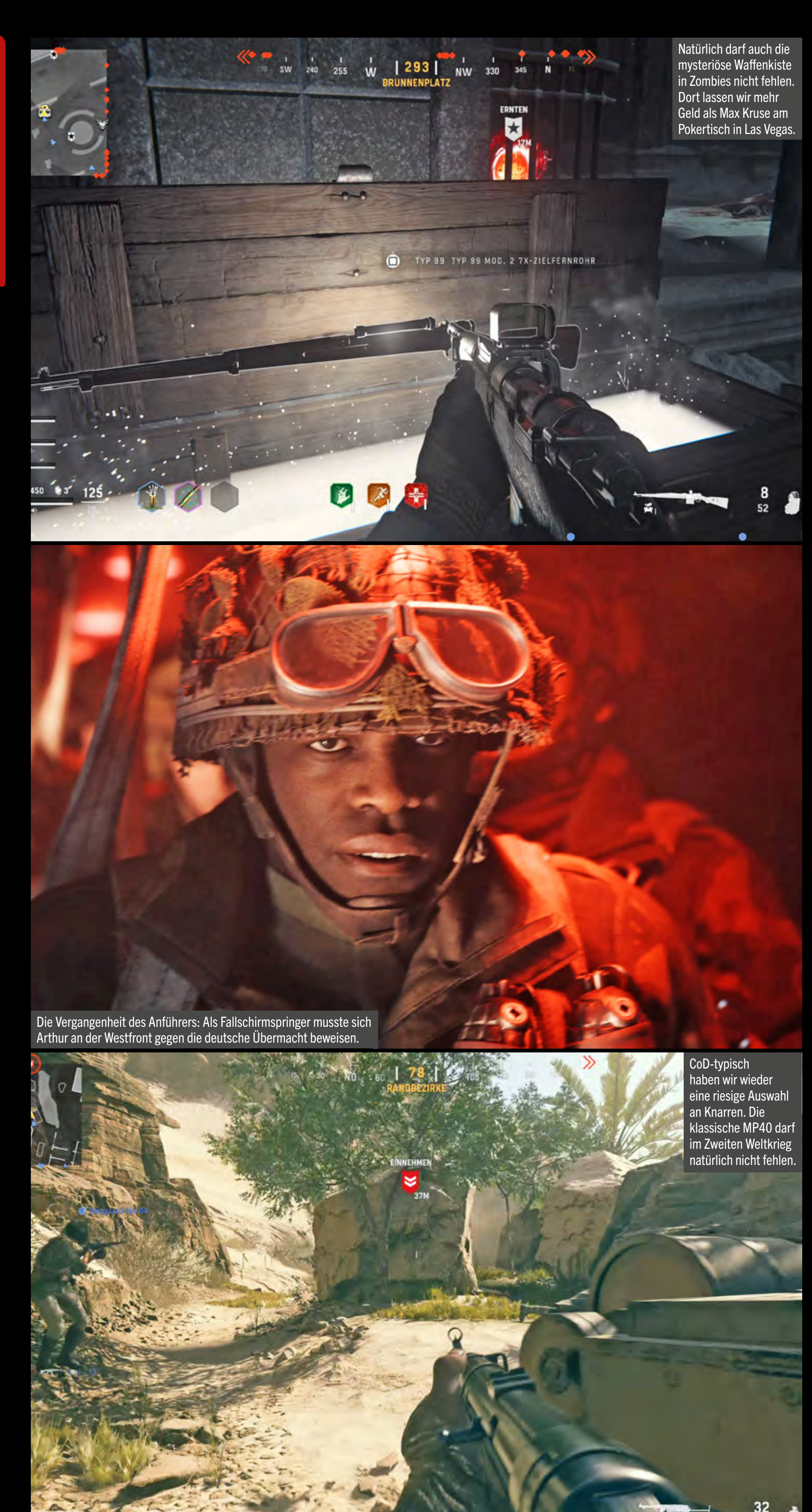
Während uns in Cold War lediglich acht Karten zum Release zur Verfügung standen, schaltet Sledgehammer hier mehr als einen Gang



Die Steuerung unseres Flugzeugs ist ganz schön herausfordernd. Wenn der Dreh einmal raus ist, machen die Schlachten dennoch großen Spaß.



Auch im Multiplayer-Modus können wir mit unseren vier Charakteren spielen. Zu den Hauptfiguren gesellen sich noch neun andere Operator.



Natürlich darf auch die mysteriöse Waffenkiste in Zombies nicht fehlen. Dort lassen wir mehr Geld als Max Kruse am Pokertisch in Las Vegas.

Die Vergangenheit des Anführers: Als Fallschirmspringer musste sich Arthur an der Westfront gegen die deutsche Übermacht beweisen.

CoD-typisch haben wir wieder eine riesige Auswahl an Knarren. Die klassische MP40 darf im Zweiten Weltkrieg natürlich nicht fehlen.

nach oben. Ganze 16 Maps rotieren zu Beginn in den Spielsitzungen. Darunter befinden sich auch zwei überarbeitete Fan-Lieblinge aus CoD: World at War – Castle und Dome. Die restlichen Karten bieten sich ebenfalls für abwechslungsreiche Gefechte an. Von kleinen, verwinkelten Maps, die eher für den Häuserkampf geeignet sind, bis hin zu weitläufigen Sniper-Karten, gibt es in Vanguard eine breite Palette für spannende Auseinandersetzungen.

Neben Team-Deathmatch, Herrschaft und Suchen & Zerstören spendiert Sledgehammer dem Multiplayer unter anderem noch zwei weitere gelungene Modi. Patrouille spielt sich so ähnlich wie Stellung, doch die einzunehmende Zone bleibt ständig in Bewegung. Das führt einerseits zu spannenden Kämpfen. Anderseits bringt es die Spieler dazu, häufiger ihre Position zu verändern, da sich die Action auf der Karte immer wieder verlagert. Mit Champion Hill steht uns sogar ein ganz einzigartiger, neuer Modus zur Verfügung. In einer Art Mini-Battle-Royale kämpfen wir hier in 2er- oder 3er-Gruppen mehrere Runden lang gegen andere Teams. Jede Truppe hat zu Beginn des Turniers zwölf Leben. Sollten diese aufgebraucht sein, scheidet das entsprechende Team aus. Während einer Partie können wir unsere Waffe verbessern und Geld einsammeln. Mit den Moneten kaufen wir in Bonusrunden neue Waffen, Ausrüstung und Perks. Wer als letztes noch Leben übrig hat, gewinnt. Leider ist es bis jetzt noch nicht möglich, Champion Hill in einer privaten Lobby zu zocken. Für einen Spieleabend mit Freunden wäre der Modus eine spaßige Ergänzung.

In Vanguard können wir nun auch das Kampftempo anpassen. So lässt sich vor einer Runde festlegen, wie viele Spieler gegeneinander antreten. Zur Auswahl stehen Taktisch, Angriff und Blitz. Während Taktisch die üblichen 6vs6-Lobbys bietet, werden mit Angriff und Blitz die Matches wilder. Bis zu 48 Spieler tummeln sich dann nämlich auf einer Karte. Mit der zerstörbaren Umgebung, von der auch der Multiplayer profitiert, geht es in diesen Partien teilweise schon sehr chaotisch zu. In einer vollen Lobby erwarten uns hier nach dem Release wahrscheinlich auch Probleme beim Spawn-System. In unseren Anspielsessions war davon aber zum Glück noch nichts zu merken.



Alles, was das Herz begehrt: Im Zombies-Modus befinden sich die wichtigsten Maschinen wie der Pack-a-Punch-Automat im Hauptgebiet.

MEINE MEINUNG

Michael Grünwald



„Vanguard kann auf ganzer Linie überzeugen."

Die letzten Jahre ging es bergab mit der CoD-Reihe. Den traurigen Höhepunkt bildete das unfertig auf den Markt geworfene Black Ops: Cold War im letzten Jahr. Aus diesem Grund bin ich felsenfest davon ausgegangen, dass mich auch Vanguard enttäuschen und ich der Reihe langsam den Rücken zukehren würde. Immerhin steht mit Battlefield 2042 ein vielversprechender Shooter der Konkurrenz vor der Tür. Doch ich habe mich getäuscht. Dass mich die Kampagne überzeugt, war wenig überraschend, der kurze, actiongeladene Storymodus holt mich beinahe in jedem Call of Duty ab. Aber auch mein erster Eindruck des Multiplayers ist äußerst positiv. Falls Sledgehammer Games im Vergleich zum Vorgänger auch in Sachen Ingame-Shop eine passendere Linie fährt und nicht in naher Zukunft Fortnite-ähnliche Skins über die Schlachtfelder des Zweiten Weltkrieges hoppeln, werde ich dem Shooter definitiv treu bleiben.

PRO UND CONTRA

- + Fesselnde Story
- + Interessante Charaktere
- + Hohe Immersion
- + Starkes Gunplay
- + Grafischer Leckerbissen
- + Geerdeter Multiplayer
- + Insgesamt 20 Multiplayer-Maps
- + Riesiger Umfang
- − Recht kurze Kampagne
- − Langweiliger Antagonist
- − Unnötige Kletterabschnitte
- − Schwächelnder Zombies-Modus



Wie sieht die Zukunft aus?
Wir müssen natürlich die nächsten Wochen abwarten, wie sich der Shooter im Multiplayer-Bereich entwickelt. Ob die Server dem großen Ansturm etwa Stand halten, ob Vanguard wieder mit Verbindungsschwankungen zu kämpfen hat und ob sich die authentische Aufmachung der Kampagne auch auf den Mehrspielermodus überträgt. Kann sein, dass wir stattdessen in wenigen Wochen erneut in kunterbunten Skins umherspringen, die nicht zum Setting des zweiten Weltkriegs passen. Ebenso wissen wir noch nicht, ob sich das sagenumwobene Skillbased Matchmaking ein wenig abgeschwächt hat. Es bleibt nur zu hoffen, dass die Entwickler aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt haben. Bisher macht der Multiplayer jedenfalls einen positiven Eindruck.

Der Zombie auf der Torte
Bleibt nur noch ein Blick auf den Zombies-Modus von Vanguard. Auch in diesem hat sich Einiges verändert. Wie schon beim Vorgänger entwickelt wieder Treyarch den Koop-Zusatz. Mit bis zu drei Freunden stürzen wir uns erneut in das Gemetzel gegen die Zombiehorden. Die Handlung erzählt die Vorgeschichte der Dark-Äther-Geschehnisse aus Black Ops: Cold War. Die Story steht zum Release aber, genauso wie die bekannten Easter Eggs, noch nicht zur Verfügung und soll zu einem späteren Zeitpunkt nachgeliefert werden. Anders als der Vorgänger setzt Zombies diesmal nicht auf wissenschaftliche, sondern auf okkulte Experimente im Zweiten Weltkrieg. Oberst Wolfram von List spielt dabei unseren Widersacher und erweckt die Toten zum Leben.

Die Map ist dabei komplett unterschiedlich aufgebaut als in anderen Teilen. In einer Art Hub können wir Waffen aus der magischen Kiste ziehen und upgraden, Rüstung herstellen, Perks kaufen und Portale betreten. Hinter den Portalen befinden sich die eigentlichen Missionen. Die Aufgaben sind leider sehr simpel gehalten und folgen dem Muster „farmen, überleben und einem Dämonenschädel zu einer bestimmten Position folgen". Immerhin dürfen wir auf bekannten Maps, wie zum Beispiel Shi No Numa, die Horden niedermetzeln. Inspirieren lassen haben sich die Macher beim neuen Zombies-Modus im Übrigen vom preisgekrönten Indie-Rogue-lite Hades. Obwohl die Ansätze durchaus interessant wirken, konnte uns die Untoten-Schnetzelei noch nicht wirklich überzeugen. Im Vergleich zu den Vorgängern fehlen neben dem Content auch viele klassische Aspekte. So dürfen wir keine Höllenhunde mehr bekämpfen oder Fenster mit Holzbrettern verbarrikadieren. Treyarch möchte zwar auch nach dem ersten Kapitel „Der Anfang" permanent neue Inhalte implementieren, der aktuelle Umfang dürfte Fans jedoch enttäuschen.

Mit der Freischaltung der ersten Season am 02. Dezember wird außerdem noch die neue Warzone-Map Caldera für die Battle-Royale-Fans der Reihe integriert. Die Speichergröße von Kampagne, Multiplayer und Zombies fällt mit knapp 100 GB dennoch deutlich geringer als bei den beiden Vorgängern. ❑



Die alteingesessenen Fans dürften sich noch an diese Map erinnern. Dome war eine der beliebtesten Karten in CoD: World at War aus dem Jahr 2008.



Durch die neuen Zerstörungseffekte können wir im Mehrspielermodus sogar neue Wege finden, um unsere Gegner zu überraschen.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: 343 Industries
Hersteller: Xbox Game Studios
Termin: 15. November 2021
Preis: Free2Play
USK: ab 16 Jahren

Der überraschend veröffentlichte Multiplayer von Halo Infinite hat bereits viele Fans.

Halo Infinite Multiplayer

Mal klassisch, mal modern: Im kostenlosen Mehrspielermodus findet Halo Infinite zu neuer, alter Stärke zurück. Nur der zähe Battle Pass gibt Anlass für Kritik.

Von: Felix Schütz

Gute Shooter kommen und gehen, doch Halo Infinite will bleiben: Laut 343 Industries ist das Spiel ein echtes Langzeitprojekt, in den nächsten zehn Jahren soll es die Basis für alle neuen Halo-Teile bilden. Kein Wunder, dass man auch bei der Veröffentlichung neue Wege geht: Nach sechs Jahren Entwicklung erscheint die aufwändige Kampagne am 08. Dezember, selbstverständlich zum Vollpreis. Den Mehrspielermodus gibt's dagegen für lau, hier hat man sich für ein Free2Play-Modell entschieden. Das heißt: Ihr bekommt das komplette Multiplayer-Erlebnis gratis, im Shop wird nur (teure) Kosmetik verkauft. Nebenbei ist Infinite der erste Shooter aus der Reihe, der von Grund auf für PC entwickelt wurde. Ach, und eine neue Engine steckt auch noch unter der Haube.

Und während man sich noch fragt, ob das alles gut gehen kann, haut Microsoft den Multiplayer einfach mal so raus: Am 15. November startete Halo Infinite überraschend in die offene Mehrspielerbeta, ein vorgezogener Release – schließlich bleiben alle Fortschritte und Ingame-Käufe erhalten. Egal ob über Steam oder den Microsoft Store, der Multiplayer ist damit offiziell live.

Vermisst: Koop und Editor

Klären wir zuerst, was Halo Infinite *nicht* bietet: Der Koop-Modus für die Kampagne erscheint deutlich später, voraussichtlich in der zweiten Mehrspieler-Season, die im Mai 2022 beginnt. Und auch der beliebte Editor, in Halo „Schmiede“ genannt, verzögert sich und wird erst in der zweiten Jahreshälfte von 2022 erscheinen.

Trotzdem hat der Multiplayer schon jetzt viel zu bieten, was sich auch an den hohen Spielerzahlen ablesen lässt: Allein auf Steam hält der Shooter seit Release eine Top-Position, die User-Wertungen sind sehr positiv. Selbstverständlich ist das nicht: Mit Halo 4 und Halo 5 hatte 343 Industries zwar tolle Spiele abgeliefert, doch nicht alle Fans waren glücklich damit. Zu modern, zu schnell, zu wenig Halo-Feeling hieß es da aus manchen Reihen. Und Halo Infinite? Das spielt sich im Multiplayer zwar frischer und flotter als die klassischen Bungie-Titel, bringt aber gleichzeitig viel von der alten Halo-Magie zurück.

Weniger Hektik, mehr Halo

Wer pfeilschnelle Shooter wie Apex Legends oder CS: GO gewohnt ist, muss sich in Halo Infinite erst mal umgewöhnen: Im Multiplayer geht's



Der Sentinel Beam grillt Gegner in Sekundenschnelle, ist aber nur aus der Nähe effektiv.



Wie gewohnt finden drei Spieler auf einem Warthog Platz. Perfekt für Capture the Flag!

Die hohe Time to Kill (TTK) macht den Einstieg angenehm: Ihr sterbt einfach nicht so schnell.

spürbar gemächlicher zu, dank wiederaufladbarer Schilde kann man meist locker mehrere Treffer einstecken, bevor man den Löffel abgibt. Wo man in anderen Shootern schon längst den Boden küsst, hat man in Halo Infinite daher oft noch die Chance, einen Angreifer abzuwehren. Gleichzeitig setzen die Entwickler aber den Modernisierungskurs fort, den sie mit Halo 4 und 5 eingeschlagen haben: Ihr dürft nach Herzenslust sprinten, rutschen oder euch an Kanten raufziehen, auch das Zielen über Kimme und Korn ist wieder möglich. Das macht euren Spartan mobiler, schneller und tödlicher als zu Bungie-Zeiten, doch dafür gibt es auch Einschränkungen: Die dauerhaften Schubdüsen aus Halo 5: Guardians wurden beispielsweise wieder entfernt, sie tauchen nur noch als Item auf, das man erst aufsammeln muss – und selbst dann hat der Dash nur ein paar Ladungen. (Halo-Puristen wird es freuen: Umstrittene Skills wie Ground Pound und Spartan Charge wurden ebenfalls gestrichen.) Neu und cool ist dafür der Greifhaken, mit dem ihr euch blitzschnell an Gegner ranziehen oder auf höhergelegene Ebenen schwingen könnt. Das macht ihn vor allem auf Maps mit vielen vertikalen Elementen wertvoll. Da er aber wie der Dash erst aufgesammelt werden muss und nur wenige Ladungen besitzt, kommt der Haken nur gezielt zum Einsatz und rüttelt nicht am klassischen Spielgefühl.

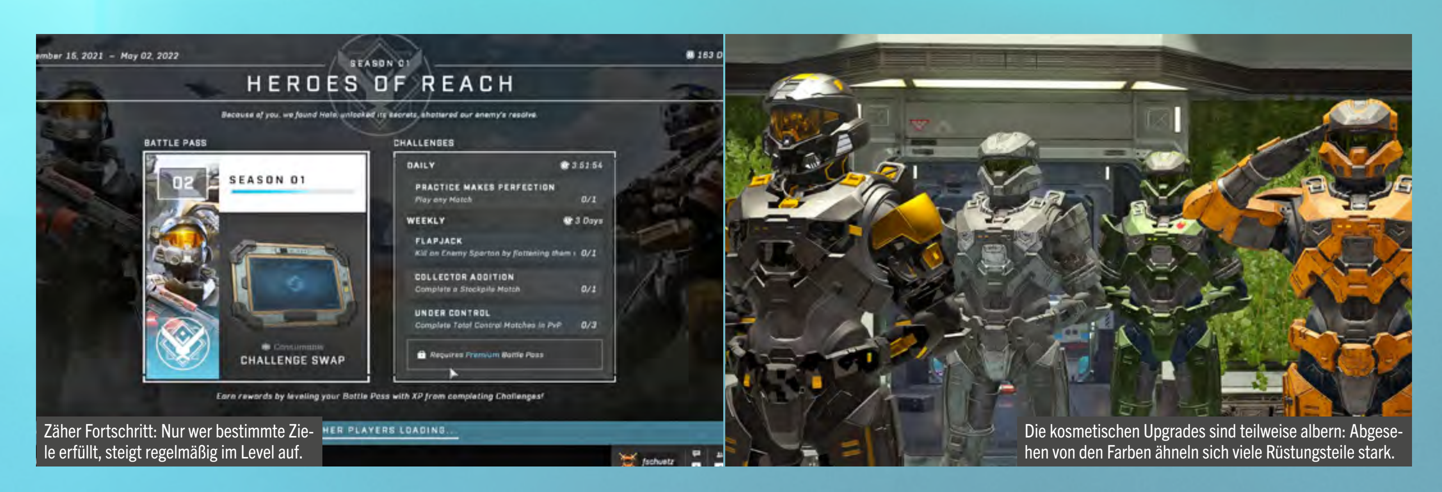
Bewährtes zum Start

Mit zehn Maps ist der Umfang zwar noch überschaubar, doch Halo-typisch dürfte das Angebot bald kräftig wachsen. Gut für Neulinge: Die Entwickler haben auch an ein kurzes Tutorial gedacht. Das beginnt mit einem hübsch gerendertem Intro und stimmt euch auf eure Karriere als mächtiger Spartan-Soldat ein. Danach könnt ihr Übungspartien gegen Bots spielen und die Waffen kennenlernen, bevor es in den richtigen Online-Modi ans Eingemachte geht.

Wer es eher klassisch mag, spielt eine schnelle Partie mit zwei Vierer-Teams. Hier werden altbekannte Varianten wie Deathmatch, Domination oder Capture the Flag gespielt und der Halo-Dauerbrenner Oddball ist natürlich ebenfalls an Bord. Alternativ könnt ihr auch im Ranglisten-Arenamodus spielen, dort geht es nochmal eine Spur härter zu: Ihr startet hier nach jedem Respawn nur mit einem Kampfgewehr bewaffnet, außerdem wird eure Minimap abgeschaltet. Doch egal ob Ranked oder schnelle Partie: Die klassischen 4-gegen-4-Matches finden immer auf kleinen, hübsch verwinkelten Maps statt, in denen euch binnen Sekunden die Kugeln um die Ohren fliegen. Ideal für alle, die einen schnellen Action-Kick suchen!

Schlacht mit großen Teams

Wer es dafür ein Nummer größer und auch ein wenig taktischer mag, kann sich in die großen Big-Team-Battles stürzen. In diesen Schlachten treten zwei Teams mit jeweils 12 Spielern gegeneinander an, hier rücken Teamwork und die Missionsziele in den Vordergrund. Neben Capture the Flag gibt es mit „Hamstern“ noch einen ähnlichen



Zäher Fortschritt: Nur wer bestimmte Ziele erfüllt, steigt regelmäßig im Level auf.

Die kosmetischen Upgrades sind teilweise albern: Abgesehen von den Farben ähneln sich viele Rüstungsteile stark.

Modus, in dem ihr Energiekerne zu eurer Basis transportieren müsst. Als größere Domination-Alternative gibt es außerdem den Totale-Kontrolle-Modus, in dem euer Team drei Zonen einnehmen muss, um einen Siegespunkt zu ergattern. Da entstehen um jede Zone erbitterte und wunderbar dynamische Rangeleien, in denen gute Map-Kenntnisse den entscheidenden Vorteil bringen: Es gibt Schleichwege und Abkürzungen zu entdecken, alternative Routen, auf denen man Deckung vor feindlichen Geschützen findet oder die ideal sind, um ein paar Feinde mit dem Sniper-Gewehr auszuknipsen. Auf den großen Maps spielen auch Fahrzeuge wichtige Rollen: In den Händen erfahrener Spieler können die Warthogs, Panzer, Alien-Flitzer und Flieger mächtig unter den Feinden aufräumen! Aber auch Bruchpiloten sind willkommen: Neulinge brettern einfach fröhlich drauflos und sorgen für wundervolles Chaos im Schlachtgetümmel – das ist nicht effektiv, aber ungemein spaßig anzuschauen!



Fahrzeuge sorgen immer wieder für sehenswerte, teils urkomische Momente.

Prall gefüllte Waffenkammer

Auf ein Klassensystem haben die Entwickler ebenso verzichtet wie auf Loadouts. Ihr beginnt jedes Match also mit der gleichen Standardausrüstung, nämlich dem Sturmgewehr MA40 und der MK50-Sidekick-Pistole. Vor allem die Zweitwaffe solltet ihr nie unterschätzen: Wenn ihr mitten im Kampf euer Magazin leerballert, ist es oft besser, schnell zur Pistole zu wechseln, anstatt umständlich nachzuladen. Mit angeschlagenen Feinden macht sie kurzen Prozess!

Zählt man die beiden Standardwummen dazu, gibt es insgesamt 22 Waffen in Halo Infinite, manche davon bekannt, andere brandneu. Frische Knarren könnt ihr entweder bei besiegten Feinden aufheben oder aber ihr sucht die Map nach Waffenschränken ab. Praktisch: Mit einer Scanner-Funktion lasst ihr euch alle Spawnpunkte für Waffen in der Nähe einblenden, das erspart lästiges Suchen. Außerdem erscheinen an bestimmten Orten regelmäßig starke Waffen wie das Scharfschützengewehr oder der Raketenwerfer – wer zuerst kommt, mahlt zuerst! Neu ist die UNSC Commando, die sich wie eine Mischung aus MA40 und Kampfgewehr präsentiert. Damit seid ihr auf mittlere bis hohe Distanz gut gerüstet. Außerdem gibt's eine frische Shotgun, die aus der Nähe zwar kräftig austeilt, aber nie übertrieben stark wirkt – selbst auf engen Arena-Maps ist die Waffe kein Allheilmittel, da passt das Balancing.

Bei den Alien-Knarren hat sich ebenfalls einiges getan. Die Plasmapistole kann zum Beispiel keine Fahrzeuge mehr per EMP-Treffer lahmlegen. Dafür besitzen die neue Disruptor-Pistole und das Schockgewehr einen vergleichbaren Effekt, der auch feindliche Flieger ruck zuck vom Himmel holt. Der Pulskarabiner ist eine neue Plasmawaffe, die auf kurze Distanz ihre Stärken ausspielt. Und natürlich ist auch der bewährte Needler in alter Frische zurück. Ein echtes Monster aus dem Banished-Waffenschrank ist der Skewer: Eine schwere, präzise Kanone mit irrer Durchschlagskraft, die jeden Gegner und leichte Fahrzeuge mit einem Treffer wegputzt. Auch die Forerunner-Fraktion ist mit einigen mächtigen Waffen vertreten, zum Beispiel die Heatwave-Kanone, die abprallende Energiekugeln verschießt. Exzellent ist auch wieder der Sentinel-Beam, der auf kurzer Distanz jeden Spartan vom Bildschirm brutzelt. Eher für erfahrene Spieler eignet sich die Cindershot-Waffe, eine Art Energie-Granatwerfer, mit der man seine Feinde ebenso leicht pulverisiert wie sich selbst.

Obwohl die allermeisten Knarren mit griffigem Gunplay und satten Soundeffekten überzeugen, ist nicht alles Gold, was glänzt: Die klobige Mangler-Pistole fühlte sich im Test noch ziemlich unpräzise an. Und der Ravager-Granatwerfer soll eigentlich mit einem aufladbaren Schuss punkten, der den Boden in Brand setzt, doch in der Praxis hatten wir damit nur selten Erfolg. Prädikat: unnötig.

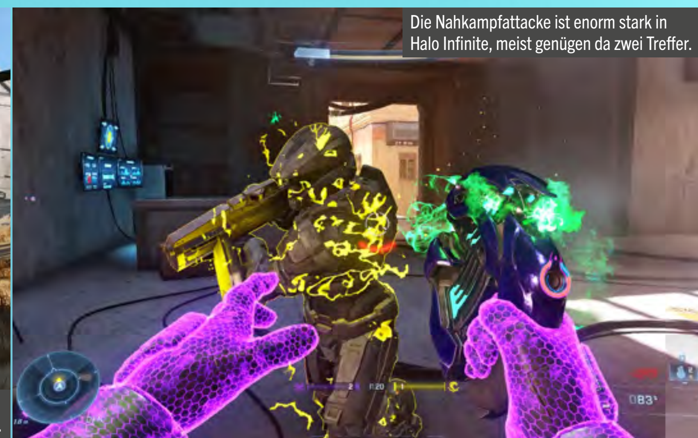
Griffiger Nahkampf

Mit Energieschwert und Gravitationshammer stehen auch zwei Nahkampfwaffen bereit, die besonders auf engen Karten ihre Stärken ausspielen und prima von der Hand gehen. Dazu gibt es auch mehrere Granaten, die ihr dank großzügigem Nachschub häufig einsetzen könnt. Cool: Mit bestimmten Items oder dem Schwert könnt ihr Granaten sogar abwehren und auf eure Feinde zurückschleudern. Und natürlich könnt ihr euren Feinden auch jederzeit eins mit dem Gewehrkolben überbraten – ein simpler Angriff, der aber es aber in sich hat: Bei angeschlagenen Feinden reicht oft schon ein Treffer aus!

Zäher Fortschritt via Battle Pass

Beim Spielgefühl trifft 343 also ins Schwarze, viele Fans sind sich einig: So viel Spaß hat Halo schon lange nicht gemacht. Nach dem Match folgt allerdings meistens die Ernüchterung: Egal ob ihr tonnenweise Gegner besiegt, Flaggen erobert oder ordentlich Punkte für euer Team ver-


Verbrauchsgegenstände wie der Greifhaken werten die Action auf, ohne sie zu verwässern.


Die Nahkampfattacke ist enorm stark in Halo Infinite, meist genügen da zwei Treffer.


Grafisch wie technisch präsentiert sich die PC-Fassung von Halo Infinite in Topform.

dient, eure persönlichen Leistungen werden kaum gewürdigt. Das liegt am Fortschrittsystem, das schon in der Beta viel Kritik einstecken musste. In Halo Infinite könnt ihr zwar in Rängen aufsteigen, doch die nötigen Erfahrungspunkte verdient ihr damit, spezielle Herausforderungen zu meistern: Einen Fahnenträger stoppen, 15 Gegner mit dem Commando-Gewehr erledigen, ein Deathmatch gewinnen – nur wer auf solche Ziele hinarbeitet, steigt mit der Zeit im Level auf. Der Fortschritt gerät dadurch unheimlich zäh. Die Entwickler haben hier zwar schon nachgebessert, allerdings sollte man trotzdem nicht zu viel erwarten: Selbst wenn man einen Level aufsteigt, gibt's kaum nennenswerte Belohnungen, schließlich könnt ihr nur Skins und Kosmetik freispielen. Mit neuen Farbmustern, Posen oder Rüstungsdetails lässt sich euer Spartan zwar etwas aufhübschen, doch der Großteil davon sieht entweder ziemlich ähnlich aus oder fällt im Eifer des Gefechts eh niemandem auf. Wer also keinen Wert auf ständige Belohnungen legt und einfach nur das Gameplay genießen will, braucht in Halo Infinite tatsächlich keinen müden Cent ausgeben. Alle anderen haben die Möglichkeit, für etwa zehn Euro einen Premium Battle Pass zu kaufen, der dafür deutlich mehr kosmetische Upgrades freischaltet. Schön: Ein Battle Pass hat kein Verfallsdatum, ihr werdet die Inhalte also für immer freispielen können, selbst wenn der Multiplayer schon in die nächste Season gestartet ist. Das ist besonders für Gelegenheitsspieler fair. Und tröstet auch ganz gut darüber hinweg, dass einige Skins im Shop irre teuer geraten sind.

Die erste Season läuft noch bis zum 2. Mai 2022. Danach geht's direkt mit Season 2 weiter, die auf drei Monate ausgelegt ist und neue kosmetische Belohnungen liefern soll. Zusätzlich gibt es auch noch regelmäßige Events, der erste ist bereits gestartet: In dem sechswöchigen Ereignis „Fracture: Tenrai" könnt ihr euch eine optisch nette (und spielerisch nutzlose) Samurai-Rüstung verdienen, indem ihr den speziellen Fiesta-Modus spielt. In dieser Arena-Variante erhaltet ihr zu jedem Respawn zwei zufällige Waffen, was für herrlich chaotische Partien sorgt.

Für den PC gemacht

Auch bei der Technik muss man 343 Industries loben: Die Entwickler haben sich Mühe gegeben, um eine gute PC-Version abzuliefern, inklusive massenhaft Optionen wie eine unbegrenzte Framerate und beeindruckende Ultrawide-Darstellung. DLSS oder FidelityFX werden zum Launch allerdings nicht unterstützt, das Gleiche gilt auch für Raytracing. Dafür ist Crossplay zwischen PC und Xbox-Konsolen an Bord. Wer mag, kann sogar im eigenen LAN-Netzwerk spielen. Grafisch reißt das Spiel zwar keine Bäume aus, aber dafür gefällt die saubere Optik mit guten Effekten, hoher Weitsicht und einer ordentlichen Performance selbst bei 24 Spielern. Die neue Engine hat was auf dem Kasten! Allerdings wurden auf dem PC bereits die ersten Aimbots gesichtet, hier sollte 343 also weiter an der Sicherheit feilen. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



„Starker Auftakt für das neue Halo!"

Halo Infinite macht es mir leicht, es zu mögen. Zunächst mal ist das Spiel gratis, denn die teure Kosmetik im Shop ist mir persönlich so richtig egal. (Was kümmert mich bitte die Farbe meines Visiers?) Wer doch Wert darauf legt, kann sich für 10 Euro den Premium Battle Pass kaufen, der netterweise nie verfällt. Ich finde, das ist ein schöner Zug der Entwickler, denn damit zeigen sie, dass sie auch ein Herz für Gelegenheitsspieler haben. Dass der Fortschritt nach jedem Match arg zäh gerät, lässt sich natürlich nicht leugnen, hier hat 343 aber schon ein wenig nachgebessert. Aber ist das auch nicht der Grund, warum ich Halo Infinite gerne spiele: Die Action macht mit ihrer Mischung aus alt und neu einfach einen Fetzenspaß, das Tempo ist für meinen Geschmack genau richtig und die saubere Steuerung geht prima von der Hand. Klar: Egal ob Waffen, Fahrzeuge, Maps oder Modi, nix davon ist bislang so richtig bahnbrechend oder neu, doch dafür wurde alles mit Sorgfalt und Halo-Feeling umgesetzt. Alles in allem bietet der Multiplayer damit eine bombenfestes Fundament für die nächsten Jahre – und darauf kann 343 Industries stolz sein.

PRO UND CONTRA

- ➕ Griffiges Gameplay und angenehmes Tempo, das Veteranen wie Neulinge anspricht
- ➕ Ingame-Käufe sind nur Kosmetik
- ➕ Für den Anfang gute Auswahl an Waffen, Maps und Fahrzeugen
- ➕ Technisch saubere PC-Fassung mit vielen Optionen
- ➕ Season-Pass-Inhalte verfallen nicht
- ➕ Viel Zukunftspotenzial
- ➖ Bislang kaum eigene Ideen
- ➖ Anfangs zäher Charakterfortschritt
- ➖ Erste Aimbots bereits im Umlauf
- ➖ Hohe Preise im Ingame-Shop

Unsere Wertungseinschätzung für den Halo Infinite Multiplayer liegt bei einer stabilen 8. Im nächsten Heft gibt's dann den kompletten Test!


Zum Start wagt 343 kein Experimente, stattdessen gibt's klassisch-gute Spielmodi und jede Menge Halo-Feeling.


Schwerter töten mit nur einem Treffer, können aber von anderen Klingen geblockt werden.

PC Games HIT-AWARD 10/10

PC Games EDITORS' CHOICE RENNSPIEL

PC Games GRAFIK

Genre: Rennspiel
Entwickler: Playground Games
Hersteller: Xbox Games Studios
Termin: 09. November 2021
Preis: ca. 50 Euro
USK: ab 6 Jahren

Forza Horizon **5**

Unser Reisetipp für den kalten Winter: Eine grafisch eindrucksvolle und aufregende Urlaubsreise ins kunterbunte und abwechslungsreiche Mexiko!

Von: Maci Naeem Cheema

Der Xbox-Games-Blockbuster Forza Horizon 5 ist endlich erschienen – unter anderem im Xbox Game Pass! Neben einem nagelneuen tropischen Urlaubs-Setting in Form von Mexiko erwarten euch außerdem über 500 Fahrzeuge von Prestige-Herstellern wie Ferrari, Mercedes & Co, sowie zig Neuerungen und Verbesserungen. Wir verraten in unserem Test, warum Forza Horizon 5 nicht nur eines der besten Spiele des Jahres ist, sondern zusätzlich zu den großartigsten Open-World-Abenteuern der letzten Jahre gehört.

„Xbox Games hat keine Spiele" ist ein Vorwurf, der in den letzten Jahren öfter mal durch die Gaming-Szene kreiste. Zwar ist Microsoft mit einigen spannenden neuen IPs und heißersehnten Comebacks gut für die Zukunft gewappnet, die meisten Blockbuster sind aber noch ziemlich weit entfernt – einige Highlights gibt es aktuell dennoch. Neben Halo Infinite zählt da auf jeden Fall das kunterbunte Open-World-Rennspiel Forza Horizon 5 dazu.

Nach Australien und dem kühlen Großbritannien folgt nun das paradiesische und facettenreiche Mexiko als neuer Schauplatz. Neben dem tropischen Setting gibt es jede Menge spielerische Verbesserungen, am auffälligsten grafischer Natur! Forza Horizon 5 verkörpert nämlich eines der schönsten Videospiele, die wir bisher seit Release der neuen Konsolengeneration zu sehen bekamen.

Wir haben uns ausgiebig in das verrückte Party-Festival rund um



Durch die Tag- und Nachtwechsel und den eindrucksvollen Himmel erleben wir immer wieder atemberaubende Momente, die sich langfristig einbrennen. Wenn dann noch der richtige Song im Radio läuft, dann gibt es nur wenig im Racing-Genre, was sich damit messen kann.

Mehr als nur Racing: Forza Horizon 5 richtet sich natürlich an Rennsport-Fans, durch die großartige offene Spielwelt hat der Xbox-Blockbuster aber auch einen starken Abenteuer-Touch. Bloß nicht verpassen!



Sei du selbst: Sehr lobenswert finden wir die vielen, unter anderem genderfreien, Möglichkeiten, die eigene Spielfigur anzupassen. Dabei gibt es diverse Prothesen, unzählige Kleidungsstücke und schicke Frisuren. Mit neu verdienten Credits können wir natürlich unseren Kleiderschrank über das gesamte Spiel erweitern.

Die Forza-typischen Wheelspins gibt es natürlich auch wieder – mit einem erfreulichen Update! Statt bei jedem zweiten Wheelspin mit Emotes und Kleidung belohnt zu werden, liegt der Fokus nun mehr auf neuen Fahrzeugen und Geld.

Racing-Faszination gestürzt und verraten in unserem Test, ob die riesigen Erwartungen der Fans erfüllt werden.

Die Spielwelt Mexiko: Virtuelles Urlaubs- und Racing-Paradies

Wer von Forza Horizon 5 einen schlichten Arcade-Racer in einer generischen und austauschbaren Open World erwartet, der liegt ziemlich falsch. Mit Forza Horizon 5 erwartet euch eher ein Open-World-Abenteuer, das zwar in über 500 verschiedenen Fahrzeugen bestritten wird, doch selbst für Rennsportbanausen eine fesselnde Faszination mit sich bringt. Der glänzende Star des mit Inhalt vollgepumpten Rennspiels ist nämlich das virtuelle Mexiko – ein riesiger Brocken Spieleparadies.

Während Großbritannien noch mit einer Größe von knapp 71 Quadratkilometern daherkam, umfasst Mexiko satte 107 Quadratkilometer. Für eine genauere Einschätzung der Größe: GTA 5 und das 2018 veröffentlichte Red Dead Redemption 2 schmücken sich mit einer 80 beziehungsweise 75 Quadratkilometer großen Spielwelt – Forza Horizon 5 ist also ein gutes Stück umfangreicher! Doch reine Größe ist ja bekanntlich nicht alles: Zusätzlich glänzt der neue Blockbuster mit einer makellosen Detailverliebtheit und unzähligen atemberaubenden Arealen, die uns mehrfach an die Maestros des Open-World-Genres erinnern. Unter anderem auch an das eben erwähnte Westernspiel, das sich mit einer der schönsten offenen Spielwelten aller Zeiten schmückt.

Ob mexikanischer Regenwald, paradiesische Strände oder eindrucksvolle Vulkanlandschaften, Mexiko bietet immer wieder neue Überraschungen und Eindrücke, die ein virtuelles Urlaubs-Feeling der ganz besonderen Art vermitteln – perfekt für die dunkle und kalte Winterzeit! Zwischen dem Pazifik- und Atlantikozean liegend gibt es diverse Klimazonen und insgesamt elf verschiedene Biome zu erkunden. Weitere Highlights sind die auf rund 2.000 Höhenmetern liegende Stadt Guanajuato sowie der höchste Gipfel Mexikos, der über 5.500 Meter in der Höhe liegt. Forza Horizon 5 ist aber nicht nur eine wunderschöne Kulisse, es gibt auch jede Menge halsbrecherische Action auf und neben der Strecke! Bevor wir uns aber auf den riesigen Pool der wilden Aktivitäten stürzen, möchten wir noch den imposanten Spieleinstieg genauer beleuchten.

Intro & Atmosphäre: Ein Spieleinstieg der Meisterklasse

In typisch überzeichneter Horizon-Manier stürzen wir auf unserem Weg zum Festival gleich mehrfach aus einem Flugzeug, nur um kurze Zeit später mit den unterschiedlichsten Fahrzeugen die Abwechslung Mexikos einzuatmen – immer perfekt auf die Situation zugeschnitten. Das cineastische Intro beginnt mit dem 2021er Ford Bronco, einem für Offroad-Action angepassten SUV, mit dem wir über eine verschneite Vulkanlandschaft brettern.

Einige Fahrzeug- und Terrainwechsel später finden wir uns hinter der dem Steuer des AMG Project One wieder, mit dem wir zum tosenden Festivalgelände düsen. Fun-Fact: Beim AMG Project One handelt es sich um ein mit fünf Motoren ausgestattetes Technologie-Monster, das über 1.100 PS auf den Asphalt bringt – eines der groß beworbenen Highlights in Forza Horizon 5, welches noch nicht einmal von Mercedes veröffentlicht wurde.

Sobald angekommen dürfen wir uns einen Charakter erstellen und anpassen. Besonders lobenswert sind die vielen genderfreien Optionen, die es ermöglichen, sich voll auszutoben und seinen ganz eigenen Avatar zusammenzustellen. Im gleichen Atemzug muss aber auch gesagt werden: So schön die Umgebungen und Autos aussehen, so deplatziert wirken die Menschen in Forza Horizon 5. Der Fokus liegt beim Studio Playground Games natürlich auf anderen Bereichen, dennoch wirken die etwas zu comichaften Figuren ab und an etwas deplatziert.

Das Anpassen der Spielfigur war bereits so ähnlich in der Vergangenheit möglich, unterscheidet sich jedoch besonders im weiteren Spielverlauf stark von den Vorgängern. Es gibt weiterhin unzählige Möglichkeiten, die eigene Spielfigur mit Prothesen, diversen Klamotten und Frisuren anzupassen, die optische Erscheinung nimmt aber eine kleinere Rolle als in der Vergangenheit ein. Statt wie in Forza Horizon 4 bei jeder zweiten Belohnung mit Kleidung und Emotes beworfen zu werden, liegt der Fokus deutlich stärker bei dem Verdienen von Credits und neuen Autos – für viele sicherlich eine freudige Nachricht.

Aktivitäten: Expeditionen, Rennevents & EventLab

Die Geschichte von Forza Horizon 5 knüpft an die des Vorgängers an. Nachdem wir als einer der großen Stars in Großbritannien dem Horizon-Festival zu einem riesigen Erfolg verholfen haben, sollen wir nun dasselbe in Mexiko erreichen. Dabei besteht unser Alltag aus dem Erkunden der Karte und dem Freischalten altbekannter Events wie traditionellen Sprint- oder Querfeldeinrennen. Darüber hinaus gibt es Horizon-typisch kurze Entertainment-Snacks für Zwischendurch, wie beispielsweise EP- und Schnellreisetafeln, die überall in der Welt verteilt sind – mal simpel am Straßenrand, mal verpackt in einer kleineren Herausforderung. Ebenso gibt es wieder 14 Scheunenfunde, mit denen wir klassische und besondere Fahrzeuge freischalten. Im Spielverlauf werden wir immer wieder durch die insgesamt fünf Radiosender auf die Scheunenfunde aufmerksam gemacht. Unsere Aufgabe ist es dann, einen ausgewählten Spielbereich genau abzusuchen, um die oftmals sehr gut versteckten Geheimnisse aufzudecken.

Das klingt alles bisher sehr nach Forza Horizon 4, stimmt auch, aber es gibt ja noch viel mehr! Die größte Neuerung verkörpern die sogenannten Expeditionen. Der nagelneue Story-Modus hilft uns dabei, in die mexikanische Kultur und Geschichte einzutauchen und bie-



Wie auch in der Vergangenheit ist unsere Weltkarte vollgestopft mit Icons und Events, der Weg dorthin wurde jedoch verbessert. Durch Außenposten und den neuen Story-Modus „Expeditionen" schaltet ihr Mexiko schrittweise frei.

tet darüber hinaus eine nette Abwechslung zum alltäglichen Rennverlauf. Mal sollen wir dabei helfen, einen alten VW Käfer, im mexikanischen Volksmund Vocho genannt, zu bergen. An anderer Stelle erkunden wir eindrucksvolle Tempelanlagen und Wahrzeichen. Die Expeditionen sind dabei natürlich keine verzwickten Story-Elemente mit überraschenden Twists, lockern das Spielprinzip aber enorm auf und setzen Mexiko großartig in Szene. Ebenso positiv hervorzuheben ist, wie clever Playground Games die Weltkarte voller Icons schrittweise preisgibt. Neue Kapitel der Expeditionen schalten sich im Verlauf frei, ebenso müssen wir immer wieder neue Festival-Außenposten erschließen, die uns mit neuen Aktivitäten und Events belohnen.



Wie auch schon in Forza Horizon 4 werden Fertigkeitspunkte nicht auf uns als Fahrertalent verteilt, sondern spezifisch auf unsere vielen Autos. Wir empfanden das eher als nervig, manche werden das aber sicher mögen.

Einer der größten Kritikpunkte der Forza-Horizon-Serie ist die etwas zu vollgestopfte Karte, die den einen oder die andere leicht überfordern kann. Nach knapp zehn Spielstunden ist die Spiele-Map zwar wieder enorm gefüllt, doch der Weg dorthin ist einsteigerfreundlicher und angenehmer. Abgerundet wird das tropische Racing-Paket der Marke Xbox Games durch einen Multiplayer-Modus, den wir bisher nicht ausgiebig testen konnten, und dem sogenannten EventLab. Beim EventLab handelt es sich um einen riesigen Editor, mit dem wir eigene Racing-Events erstellen und teilen können. Auf der einen Seite ist es uns möglich, in einem Katalog zu stöbern, der uns unter anderem aktuelle Trend-Kreationen oder die „All Time Greats“ präsentiert.

Darüber hinaus gibt es einzelne kleine Herausforderungskarten, die wir zu einem „Horizon Super 7“ verbinden. Auf Spielerinnen und Spieler wartet somit in der Spielwelt ein aus sieben kleinen Herausforderungen bestehendes Event, erstellt von der Community. Zum anderen dürfen wir uns natürlich auch selbst in den Baumodus stürzen und uns kreativ austoben – ein riesiger Pluspunkt! Wer sich lieber kleine Party- und Minispiele statt Renn-Action wünscht, der ist bei „Horizon Arcade“ gut aufgehoben, wo es mehr als 130 Herausforderungen, die sich über elf Kategorien verteilen. Langeweile sollte also so schnell nicht aufkommen.

Motivation: Flut aus Belohnungen, Wheelspins & Fertigkeitspunkten

Wie auch in den vergangenen Horizon-Titeln üblich wird man für wirklich jeden Kram belohnt. Den Vorgarten einer kleinen Scheune kaputtfahren? Hier, ein paar Erfahrungspunkte! Die üppige Natur Mexikos zerstören? Klasse, gut gemacht! Logisch ist das alles freilich nicht. Vermutlich würde die mexikanische Bevölkerung in Windeseile auf die Barrikaden gehen und gegen das riesige Auto-Festival protestieren. Stattdessen werden wir angefeuert, in unserem Handeln bestärkt und durchgehend auf irgendeine Weise motiviert.

Das Belohnungssystem mitsamt Wheelspins und Geschenken, das nun dezenter und angenehmer eingebaut wurde, gleicht abgesehen von seiner Präsentation dem seines Vorgängers, leider aber auch das Skillsystem. War es noch bei Forza Horizon 3 so, dass wir Fähigkeitspunkte auf alle Autos gleichzeitig verteilen durften, ist es nun wieder wie in Forza Horizon 4 fahrzeugspezifisch. Dabei gibt es sicher Befürworter dieser Entscheidung. Wir empfanden das eher als störend und anstrengend.

Fahrgefühl: Arcade-Racing hat sich nie besser angefühlt

Kommen wir zu einem der wichtigsten Punkte, wenn es um ein Rennspiel geht: dem Fahrgefühl. Hier macht Forza Horizon bekanntlich immer eine gute Figur. Besonders hervorzuheben ist zum einen das bessere Steuerungs-Feedback, das sich vor allem dank des Xbox-Series-X-Controllers besser entfalten kann. Zum anderen hat sich das Fahrgefühl im Wasser deutlich verbessert. War es noch in den Vorgängern so, dass wir in Millisekunden jegliche Motorenkraft verloren haben, fühlt sich das nun endlich realistischer und dynamischer an.

Um uns die Möglichkeit zu geben, auf unsere ganz eigene Art in Mexiko einzutauchen, gibt es natürlich auch diverse Kameraperspektiven. Bei den insgesamt sechs Optionen dürfen natürlich auch Cockpit-Perspektiven nicht fehlen. Die sind allesamt gut umgesetzt, die beste Figur macht Forza Horizon 5 aber in der Standardperspektive, also mit einer Kamera, die sich ein Stück hinter unserem Gefährt befindet.

Individuell einstellbare Schwierigkeitsstufen dürfen in einem modernen Rennspiel auch nicht fehlen. Die sind zwar für einen Arcade-Racer in Ordnung, dennoch hätten wir uns mehr Möglichkeiten gewünscht, die Stärke der Gegner-KI an unser Können anzupassen – der Sprung zwischen der normalen und den anspruchsvollen Einstellungen ist nämlich etwas zu stark.

Wer keine Lust hat auf das Arcade-Fahrgefühl, der kann sich durch



Neben individuellen Schwierigkeitsoptionen gibt es natürlich auch einige Kameraperspektiven, unter anderem aus dem Cockpit.


Bei den insgesamt über 500 Fahrzeugen von diversen Prestige-Herstellern wie Mercedes, Ferrari, Ford & Co. findet sich außerdem der ikonische M12 Warthog aus der Halo-Serie – ein tolles Fan-Feature!


Detaillierte Automodelle und ein Fotomodus dürfen bei solch einem schönen Spiel natürlich nicht fehlen.

das Ausschalten des ABS und weiteren Optionen das Verhalten der Autos etwas realistischer anpassen. Zu einem Forza Motorsport wandelt sich der Horizon-Ableger aber logischerweise nicht. Bei dem allgemeinen Auftreten der KI-Avatare gibt es nur wenig Updates zu vermelden: Unsere Gegner verhalten sich mal so, als würden sie uns den Sieg etwas zu einfach machen, nur um an anderer Stelle unnötig aggressiv in den Kurveneingang zu düsen. Das ist wirklich Meckern auf hohem Niveau, erwähnen möchten wir es dennoch.

Allgemein wirkt aber das Straßenverhalten entschlackter und friedlicher, auch in Bezug auf den Verkehr. Im Vergleich zu älteren Horizon-Titeln ist es auf den Straßen weitaus weniger los – wir empfanden das als sehr angenehm. Zusätzlich gibt es endlich wieder Rechtsverkehr, der maßgeblich dabei hilft, das eigene Auto von optischen Schäden freizuhalten. An der Tuning- und Designfront präsentiert sich Forza Horizon 5 ähnlich wie seine Vorgänger. Wir können jedes Auto mit diversen optischen und technischen Upgrades an unsere Wunschvorstellung anpassen und so die vielen Fahrzeuge je nach Offroad- oder Straßennutzen entwickeln. Bei den Designs können wir natürlich selbst Hand anlegen mit einigen Stickern und Formen, aber auch auf Kreationen von Playground Games oder der Community zurückgreifen – wer also nicht gerne selbst gestaltet, kann ebenso schön gestaltete Fahrzeuge sein Eigen nennen.

Grafik & Technik: Eines der schönsten Open-World-Spiele aller Zeiten

Abschließend möchten wir noch über den vermutlich offensichtlichsten Pluspunkt von Forza Horizon 5 reden: die phänomenale Grafik, die wieder einmal auf der Forza-Tech-Engine beruht. Neben der lebendigen und atmenden Spielwiese des fünften Horizon-Festivals beeindruckt ebenso der technisch hervorragende Zustand. Zwar gibt es selten einzelne Texturen im Rückspiegel oder in der Ferne zu beobachten, die etwas zu spät aufpoppen, abgesehen davon sind uns aber keinerlei technische Schnitzer aufgefallen.

Die hübscheste Optik bietet der Titel natürlich auf dem PC und auf der Xbox Series X, dennoch waren wir überrascht, was für eine gute Figur Forza Horizon 5 auf der mittlerweile knapp acht Jahre alten Xbox One macht. Einzig die etwas langen Ladezeiten stören den Spielfluss, besonders, da die Fora-Erfahrung uns oftmals zu Fahrzeugwechseln motiviert. Wer auch auf dem PC eine Grafik erleben will, die der Version der Xbox Series X gleicht, sollte mindestens eine Nvidia Geforce RTX 2060 Super verbaut haben. Falls man mit 60 Fps in UHD spielen will, sollte eine RTX 2080 oder besser ihren Dienst verrichten.

Ein weiteres Highlight, auf das wir eingehen möchten, ist der beeindruckende Himmel, der durch die Tag- und Nachtwechsel sowie die vielen Wetterwechsel ein Prachtstück des Rennspiels ist. Über hunderte von Stunden wurde der dynamische Himmel Mexikos aufgezeichnet, um ein aus realistischen Wolkendecken und jeder Menge warmer Farbtöne bestehendes Panorama zu erschaffen. Zusätzlich sorgen die neuen Tropenstürme und Wetterereignisse für ein Spielgefühl der Meisterklasse. Wer gut ausgestattet ist, der erreicht sogar mit der PC-Version von Forza Horizon 5 mehr als das auf der Series X möglich ist. Unter anderem haben die Zwischensequenzen einen höheren Detailgrad, darüber hinaus verzichtet die PC-Fassung auf einen Framelock und erreicht somit sogar deutlich mehr als 60 Bilder pro Sekunde.


Immer mal wieder kann es dazu kommen, dass ein heftiger Sand- oder Tropensturm vor unserer Stoßstange erscheint. Die machen nicht nur visuell jede Menge her, sie sind auch ziemlich aufregend!

Fazit: Weitaus mehr als ein meisterliches Rennspiel

Bleibt die Frage, wo sich Forza Horizon 5 denn nun einordnet und für wen sich das Spiel lohnt: Die fünfte Horizon-Sause ist ein Augenschmaus und ein brillantes Open-World-Spiel, das ohne Frage zu den besten Videospielen der letzten Jahre zählt. Egal ob Racing-, Grafik- oder einfach nur Open-World-Fan, durch den starken Fokus auf Abenteuer und Erkundung bietet sich Forza Horizon 5 für jeden Spielertyp an. Wer sich auf das paradiesische Mexiko einlässt, der wird belohnt mit einem Spielspaßversprechen in einem der schönsten virtuellen Urlaubsorte, die es aktuell zu bestaunen gibt.

Forza Horizon 5 erschien am 09. November 2021 für PC, Xbox Series X und S sowie für die Xbox-One-Konsolen. Darüber hinaus schmückt sich der Xbox-Exclusive mit einem „Day One"-Release auf dem Xbox Game Pass, für Konsolen und PC, sowie mit dem beliebten Feature „Xbox Play Anywhere". Wer sich also aufgrund der Konsolenengpässe aktuell auf dem PC oder der Xbox One mit Forza vergnügt, der kann problemlos und ohne Aufpreis in der Zukunft auf die Series X wechseln. ❑

MEINE MEINUNG

Maci Naeem Cheema



„Wow! Die Marke Xbox hat ein neues Aushängeschild"

Wer an Xbox Games denkt, der wird sofort mit ikonischen Szenen des Master Chiefs konfrontiert – das ist schon fast ein fest bestehendes Gesetz in der Gaming-Welt. Doch so großer Fan ich auch von der originalen Halo-Trilogie bin, so sehr hat sich der Weltraumepos von seinem einstigen Stern verabschiedet. Halo ist immer noch spannend und ziemlich gut, in seinen besten Momenten sogar atemberaubend und fesselnd, doch für mich entwickelt sich Playground Games immer mehr zum neuen Herzstück der vielen internen Xbox Games Studios. Jeder einzelne Teil der Horizon-Reihe ist großartig und man merkt in jeder Sekunde, wie viel Herzblut und Arbeit in die Open-World-Titel geflossen ist. Mit Forza Horizon 5 erreicht man aber nun neue Höhen. Mein einziges Problemchen: Wie soll man denn nach dieser Wucht noch so lange auf Fable warten, dass sich aktuell bei Playground in Entwicklung befindet?! Naja … wenigstens hat man das virtuelle Mexiko, um sich hier über einen sehr langen Zeitraum auszutoben.

PRO UND CONTRA

- ➕ Eines der grafisch atemberaubendsten Spiele der aktuellen Generation
- ➕ Wunderschöne offene Spielwelt, die zum Erkunden und Verweilen einlädt
- ➕ Toller Story-Modus in Form der Expeditionen, mit denen wir in Mexikos Kultur eintauchen
- ➕ Jede Menge abwechslungsreiche Renn-, Erkundungs- und Party-Aktivitäten
- ➕ Viele Möglichkeiten, sich kreativ auszutoben
- ➕ Über 500 Fahrzeuge von namhaften Herstellern, die keine Wünsche übrig lassen
- ➕ Hervorragender technischer Zustand
- ➕ Spaßiges und intensives Arcade-Fahrgefühl
- ➕ Verbessertes Fahrzeugverhalten neben der Strecke und im Wasser
- ➕ Abwechslungsreicher Soundtrack, mit vielen bekannten Hits und Musikperlen
- ➕ Entschlacktes Belohnungssystem, das weniger überfordert als in der Vergangenheit
- ➕ Tolles Pacing beim Freischalten der vielen Events
- ➖ KI-Gegner wechseln ab und an zwischen zu agressiv und zu handzahm

WERTUNG **10**

Genre: Action
Entwickler: Grove Street Games
Hersteller: Rockstar Games
Termin: 11. November 2021
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 18 Jahren

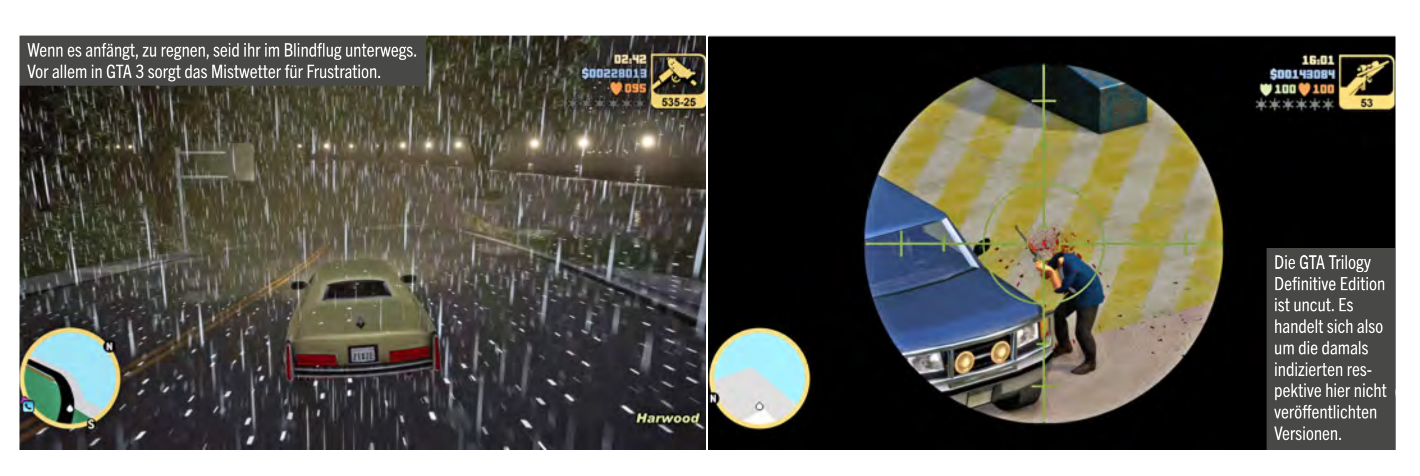
Grand Theft Auto The Trilogy
Definitive Edition

Heiß erwartet und dann krachend gescheitert: Die Remaster-Sammlung der Kult-GTA-Games ist eine riesige Frechheit und hätte so nicht erscheinen dürfen. **Von:** Christian Dörre

Grand Theft Auto. Fällt dieser Name, flippen Gamer weltweit förmlich aus. Die Open-World-Gangster-Reihe von Rockstar Games ist absoluter Kult. Die Spiele überzeugen seit jeher mit toller Action, abwechslungsreich inszenierten Missionen, bitterböser Sozialkritik, grandios geschriebenen Figuren und einer gehörigen Portion Wahnsinn. Besonders die zwischen 2001 und 2004 erschienenen Serienableger GTA 3, GTA: Vice City und GTA: San Andreas sind bei den Fans der Reihe äußerst beliebt, sodass es nicht verwundert, dass die nun veröffentlichte Remaster-Collection Grand Theft Auto: The Trilogy – The Definitive Edition bei der Ankündigung mehr Hype erzeugte als ein echter neuer Teil anderer Spielereihen. Schließlich war auf Rockstar Games immer Verlass und es wurden sogar zahlreiche Verbesserungen angepriesen, die dafür sprachen, dass die Definitive Edition nicht nur eine simple Neuauflage ist. Neben der Grafik sollte nämlich auch die Steuerung überarbeitet werden. Grund genug für einige Fans, von einer kompletten Gameplay-Überarbeitung auszugehen, die das Spielgefühl von GTA 5 in die alten Spiele transportiert. Das war natürlich vollkommen illusorisch. Doch die Remaster-Trilogy scheitert nicht nur an den überzogenen Erwartungen einiger weniger. Sie ist vielmehr eine ziemliche Frechheit, die in diesem Zustand nie hätte veröffentlicht werden dürfen und wohl nur auf den Markt gekommen ist, weil man im Hause Rockstar noch etwas Kohle im Weihnachtsgeschäft abgreifen wollte. So kann man sich den über Jahre erarbeiteten Ruf natürlich auch versauen.

Nette Nostalgie

Kommen wir jedoch erstmal zu den positiven Aspekten der Collection mit dem sperrigen Titel. Alle drei Spiele versprühen noch denselben Charme wie damals und sind obendrein noch ziemlich umfangreich. Natürlich können es weder Gameplay noch Open World mit modernen Genre-Vertretern aufnehmen. Der Straßenverkehr ist nicht sonderlich dicht, es sind nicht viele Passanten unterwegs und vor allem die Schießereien steuern sich recht hakelig. Dennoch macht es auch über 20 Jahre nach Release noch Spaß, durch das Liberty City von GTA 3 zu cruisen. Vice City und San Andreas sind sogar noch abwechslungsreicher und besser gestaltet. Wer die Spiele damals schon erlebt hat, kann sich nostalgischer Gefühle ganz sicher nicht erwehren, wenn man die altbekannten Viertel durchstreift und die ganzen grö-



Wenn es anfängt, zu regnen, seid ihr im Blindflug unterwegs. Vor allem in GTA 3 sorgt das Mistwetter für Frustration.

Die GTA Trilogy Definitive Edition ist uncut. Es handelt sich also um die damals indizierten respektive hier nicht veröffentlichten Versionen.



Die wichtigen Figuren sind meistens ganz okay, aber Charaktermodelle unwichtigerer NPCs jagen einem immer wieder Schauer über den Rücken.

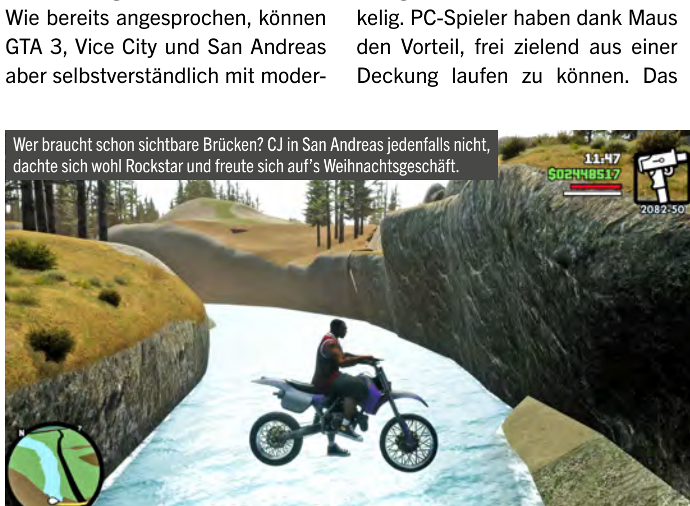
ßeren und kleineren Gags, Easter Eggs und Verrücktheiten in der Spielwelt aufsaugt. Es ist wirklich unfassbar, wie es Rockstar Games damals schon schafften, so organisch wirkende, atmosphärische Welten zu erschaffen. Gerade Vice City und San Andreas sind in dieser Hinsicht auch heute noch überzeugend. Der 80er-Jahre-Charme eines Vice City und das 90er-Ghetto-Gangster-Drama in San Andreas sind gleichermaßen packend und vollkommen überspitzt.

Eine Balance, die den Spielen vor allem durch die toll geschriebenen Charaktere gelingt. Die Geschichten drehen sich um Verrat, Drogen, Mord und weitere eher finstere Angelegenheiten. Dennoch glänzen die Spiele auch mit wunderbarem Humor, der von einigen Figuren getragen wird. Sei es nun der zugekokste paranoide Anwalt Ken Rosenberg in Vice City oder Möchtegern-Rapper OG Loc in San Andreas – so einprägsame Paradiesvögel sieht man in anderen Spielen eher selten. Überhaupt sind einzelne Szenen oft sehr gut geschrieben und werden von den damals schon hochklassigen Sprechern großartig vorgetragen. Szenen wie die Burger-Bestellung mit Big Smoke oder die Zusammentreffen mit den korrupten Crash-Cops sind auch heutzutage noch absolut super. Der Ablauf der Geschichten und die Einbettung der Missionen darin ist allerdings schon mal etwas holprig. Gerade GTA 3 stolpert eher ein wenig vorwärts. In Vice City gelingt das Storytelling schon ein gutes Stück besser und San Andreas ist in dieser Hinsicht, bis auf kleinere Ausnahmen, sogar richtig gut. Man erkennt an der Trilogy sehr gut, wie sich die Serie, aber auch Rockstar Games selbst entwickelt haben.

Action von gestern

Wie bereits angesprochen, können GTA 3, Vice City und San Andreas aber selbstverständlich mit modernen Spielen nicht mithalten. Dafür muss man die Nostalgiebrille nicht mal absetzen. Für damalige Verhältnisse waren viele Missionen wirklich genial inszeniert, heute wirken einige Verfolgungsjagden oder Explosionen eher ein wenig unbeholfen. Es sind eben alte Spiele. Ein PS2-Spiel bleibt ein PS2-Spiel, auch wenn es jetzt auf einem modernen PC läuft. Das mag jetzt für einige Wenige enttäuschend sein, da sie annahmen, das Gameplay werde an GTA 5 angepasst, aber das wäre eben als Remaster nicht möglich gewesen. Dafür hätte man richtige Remakes machen müssen. Dementsprechend gibt es natürlich kein Deckungssystem, wie es damals erstmalig in der Serie in GTA 4 eingeführt wurde. Man sollte also in Bewegung bleiben oder immer wieder hinter eine Wand laufen, um in einem Schusswechsel nicht als Sieb zu enden. Das macht die Steuerung aber eben auch ziemlich hakelig. PC-Spieler haben dank Maus den Vorteil, frei zielend aus einer Deckung laufen zu können. Das freie Zielen auf Konsolen bzw. per Pad ist hingegen ziemlich ungenau, sodass man auf das automatische Anvisieren setzen sollte. Obwohl Rockstar Games das ein wenig überarbeitet hat, ist es teilweise immer noch ein Krampf und erfasst oft den falschen Gegner oder auch gar keinen Feind. Zudem dauert das Anvisieren oft ein bisschen zu lange, sodass man erstmal selbst ein paar Kugeln frisst, bevor man den Gegner trifft. Das kann ganz schön nervig sein, da man nicht besonders viel einstecken kann und aufgrund des sehr schwachen Treffer-Feedbacks teilweise nicht mal merkt, wie nah man am Exitus ist, wenn man nicht die gerade auf die Lebensanzeige achtet. Dass das Treffer-Feedback visuell nicht angepasst werden konnte, ist bei einem Remaster natürlich verständlich. Allerdings sind die Rumble-Effekte mit jedem Controller ziemlich schwach und enttäuschend. Gerade mit dem DualSense der Playstation 5 wäre mehr drin gewesen.

Wenigstens die Waffenauswahl hat Rockstar angepasst. Früher klickte man sich per Schultertaste nach und nach durch die Waffen im Arsenal. Schnell die gewünschte Knarre zu finden, war so kaum möglich. Jetzt gibt es dafür das Waffenrad aus GTA 5. Hält man die linke Schultertaste gedrückt, öffnet sich das Rad, das Spielgeschehen verlangsamt sich und man darf direkt mit dem Analogstick das favorisierte Schießeisen auswählen. Auch die Bewegungen der Spielfigur und das Steuern der zahlreichen Vehikel sind nun ein bisschen genauer und überhaupt wurde die Fahrzeugsteuerung beim Button-Layout etwas modernisiert. Allgemein merkt man den Spielen ihr Alter zwar an, sie steuern sich aber besser als damals und lassen sich vernünftig spielen. Nur die Schießereien sind wirklich richtig altbacken und arten deshalb an manchen Stellen in Arbeit aus. Hier trifft es sich dann ganz gut, dass fast alle Cheats von damals auch in den Neuauflagen noch funktio-


Wer braucht schon sichtbare Brücken? CJ in San Andreas jedenfalls nicht, dachte sich wohl Rockstar und freute sich auf's Weihnachtsgeschäft.


Funktionieren die Spiele der Trilogy mal, ist man oft beeindruckt davon, wie gut die Games damals schon inszeniert waren. Echte Meilensteine eben.

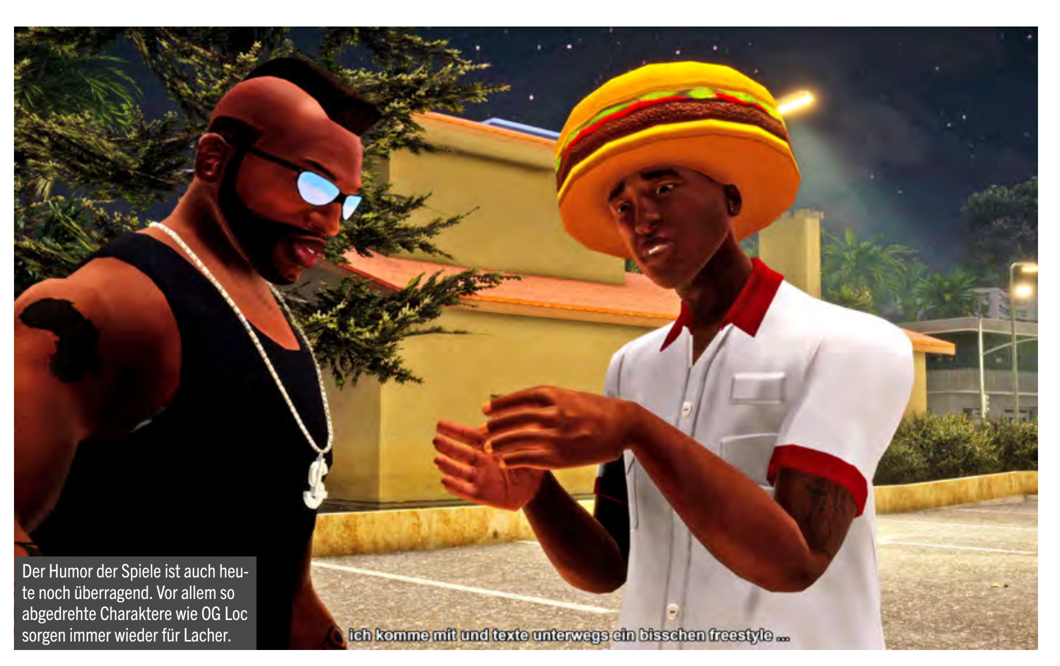
Die Steuerung bei den Schusswechseln ist zumeist ziemlich hakelig. Vor allem das automatische Anvisieren zickt gerne herum.

nieren. Seid jedoch gewarnt: Wer cheatet, erhält selbstverständlich keine Trophäen mehr.

Ein bisschen hui, viel Pfui

Das Hauptargument für eine weitere Neuauflage der drei GTA-Klassiker ist natürlich die angepriesene überarbeitete Optik. Auch hier sollte man selbstverständlich keine Grafik wie beim neuesten Blockbuster erwarten. Man erkennt stets, dass es sich um 17 bis 20 Jahre alte Spiele handelt. 4K-Remaster hin oder her, die Optik ist also simpel. Dennoch hat sich rein visuell einiges getan. Die Farben sind nun knalliger und die Beleuchtung wurde überarbeitet. An einigen Ecken der Spielwelt wurden sogar zusätzliche Lichtquellen angebracht, um einen stimmungsvolleren Look zu kreieren.

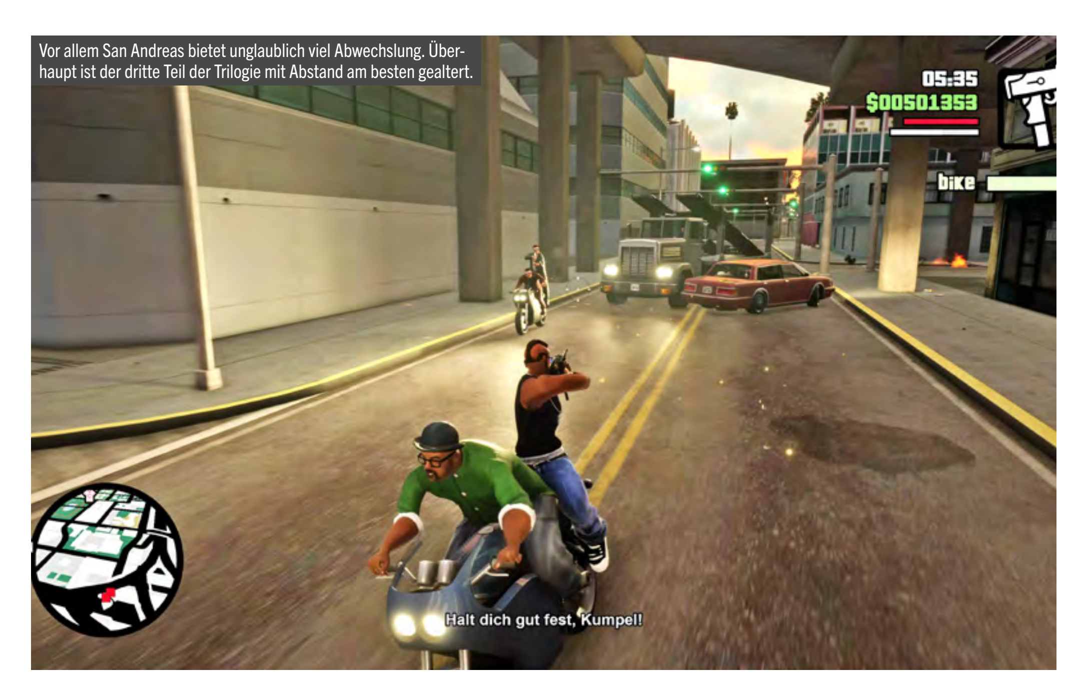
Auch die Charaktermodelle bekamen Schönheitsoperationen. Wie das aber so ist bei Beauty-OPs, kann man auch vollkommen verbastelt wieder herauskommen. Bei manchen Charakteren sind die Eingriffe durchaus gelungen. Protagonist Tommy Vercetti aus Vice City sieht beispielsweise vollkommen okay aus. Andere Figuren hingegen sind nun mit solch geradezu grotesker Hässlichkeit gestraft, dass man sich oftmals fragt, seit wie vielen Generationen in deren Familien wohl Geschwister miteinander verheiratet wurden. Bei wiederum anderen Figuren hingegen ist das Charaktermodell okay, aber dafür schielen sie. Lance Vance wirkt dadurch zum Beispiel ziemlich lächerlich. Vor allem GTA 3 und Vice City sind davon betroffen. Die wichtigeren Figuren in San Andreas sehen zumeist in Ordnung aus. Lediglich die dortigen Standard-NPCs sind teilweise richtig schlimm. Vor allem die oftmals auftretenden Glotzaugen sorgen für Unwohlsein. Überhaupt fängt San Andreas aber den optischen Stil der Vorlage am ehesten ein. Vice City und GTA 3 haben hingegen einen noch viel ausgeprägteren Cartoon-Knetfiguren-Mischmasch-Look. Das ist nicht immer schlecht, an manchen Stellen sogar durchaus charmant. In den besten Momenten sieht Vice City durchaus nett aus mit seinen knalligen Neonlichtern. In den schlechtesten Momenten wirkt es jedoch sehr plump und untexturiert und erinnert an eines dieser berüchtigten Asset-Flip-Games auf Steam. Hier macht es den Anschein, als habe man nicht einzeln und gezielt Anpassungen vorgenommen, sondern einfach nur ein Programm drüberlaufen lassen, einen Filter draufgeworfen und gesagt: „Ach, dat passt schon! Dat Ding muss vor Weihnachten noch inne Regale steh'n."



Der Humor der Spiele ist auch heute noch überragend. Vor allem so abgedrehte Charaktere wie OG Loc sorgen immer wieder für Lacher.

Bugs, Glitches und weitere Ärgernisse

Die überarbeitete Optik mag nicht immer überzeugen, aber das könnte man zähneknirschend noch irgendwie verkraften. Das Problem ist aber, dass Grand Theft Auto: The Trilogy – The Definitive Edition teilweise einfach kaputt ist. Seit dem Veröffentlichungstag stellen Spieler weltweit Screenshots und Videos ins Netz, die teils lustig, teils schockierend sind. Auch wir machten während unseres Tests



Vor allem San Andreas bietet unglaublich viel Abwechslung. Überhaupt ist der dritte Teil der Trilogie mit Abstand am besten gealtert.

viele negative Erfahrungen mit der Remaster-Collection. So kam es bei jedem Teil mehrmals vor, dass er einfach mittendrin abstürzte. Ein Absturz war sogar reproduzierbar und sorgte dafür, dass wir eine Questreihe in Vice City nicht abschließen konnten, weil sich das Spiel regelmäßig an einem Punkt verabschiedete. Teilweise „vergessen" die Spiele auch wichtige Dinge zu spawnen. In einer Mission von San Andreas waren beispielsweise keine Schutzwesten zu finden, obwohl sie da sein sollten. In Vice City hingegen tauchte ein Missionsmarker einfach nicht auf, sodass wir die Quest neu starten mussten.

Das alles macht auch deshalb besonders wenig Spaß, da die nun hinzugefügten Checkpoints während Missionen nicht nur sehr blöd, sondern auch zu selten gesetzt wurden. Zudem fiel uns immer wieder mal auf, dass das gesamte Spiel kurz schneller wurde, wenn wir in einem Vehikel beschleunigten. Das macht es nicht unbedingt leichter, sich unfallfrei durch den Verkehr zu schlängeln und kann gerade in Verfolgungsjagden richtig nerven. In San Andreas flackerten außerdem irgendwann die Farben. Der Lack von Autos wurde nicht mehr richtig dargestellt, CJs Gesicht wurde zu Pixelbrei und als sich das wieder einkriegte, waren die Beine dran. Im Gegensatz dazu ist es fast schon belustigend, dass an einer Stelle schlichtweg vergessen wurde, eine Brücke sichtbar zu machen. Der größte Aufreger ist allerdings der Regen, der scheinbar aus dicken Glasscherben besteht und es vor allem in GTA 3 beinahe unmöglich macht, etwas zu sehen. Hier ist wirklich mächtig was schiefgelaufen.

Wir haben hier noch längst nicht alle Bugs und Glitches aufgezählt, aber wir haben schließlich auch nicht ewig Zeit. Wir schließen deshalb hiermit: Die Spiele ruckeln. Um es noch deutlicher zu machen: Diese etwa 20 Jahre alten PS2-Spiele ruckeln. Auf dem PC, auf Next-Gen-Konsolen. Vor allem Vice City ist immer wieder von harten Framedrops betroffen. Man könnte jetzt natürlich darüber philosophieren, ob es denn überhaupt eine authentische GTA-Erfahrung wäre, wenn die Framerate nicht ab und an in den Keller gehen würde, aber nein. Das darf echt nicht sein. Es gibt einfach so viele Beispiele dafür, dass das Team von Grove Street Games, das für die Umsetzung der Remaster verantwortlich ist, mehr Zeit benötigt hätte. Rockstar entschied sich trotzdem für eine Veröffentlichung und gab Review-Versionen der Trilogie erst am Releasetag um 16 Uhr heraus. Offensichtlich, damit vorher keine Warnung ausgesprochen werden konnte. Das ist eine ganz miese Nummer. Dazu passt auch, dass es immer noch kein Statement des Publishers zum Zustand der Definitive Edition gibt. Wäre Grand Theft Auto: The Trilogy – The Definitive Edition technisch sauber, würde es weiterhin eine klare Empfehlung von uns erhalten. Die drei Spiele mögen aufgrund ihres Alters einige Makel haben, machen an sich aber auch heutzutage noch Spaß. In diesem Zustand ist die Remaster-Collection jedoch eine große Enttäuschung und hätte so nicht veröffentlicht werden dürfen. ❑

MEINE MEINUNG

Christian Dörre



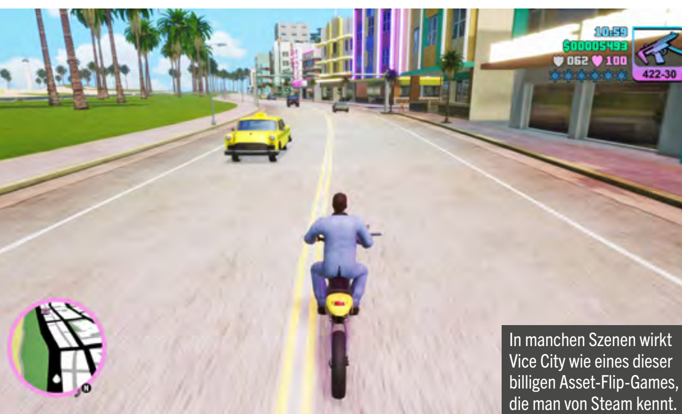
„Schämen, Rockstar! Diese Collection ist eine Frechheit."

Ich habe damals unzählige Stunden in GTA 3, Vice City und San Andreas verbracht, sodass ich mich wirklich riesig auf die Remaster und die versprochenen Verbesserungen freute. Als es dann seitens Rockstar hieß, Testversionen gebe es erst zum Release-Zeitpunkt, wurde ich jedoch skeptisch. Vollkommen zu Recht, wie sich dann herausstellte, denn der Publisher wollte so wohl gezielt schlechten Wertungen entgehen, die Leute vom Kauf abhalten könnten. Dabei ist doch bald Weihnachten! Da kann man doch ruhig 50 Euro für verbuggte PS2-Spiele ausgeben! Nee, echt nicht. Ich bin stinksauer und hoffe sehr, dass man diese an sich immer noch echt guten und damals wegweisenden Spiele halbwegs gesund patchen kann. Momentan rate ich jedenfalls klar von einem Kauf ab.

PRO UND CONTRA

- ➕ Drei umfangreiche Spiele
- ➕ Immer noch atmosphärische Spielwelten
- ➕ Geniale Charaktere
- ➕ Sehr gute englische Vertonung
- ➕ Verbesserte Waffenauswahl
- ➕ Checkpoints, …
- ➖ … die zu selten und teils schlecht gesetzt sind
- ➖ Sprachausgabe teils schlecht abgemischt
- ➖ Einige Songs der Originale fehlen
- ➖ Hakelige Steuerung bei Schusswechseln
- ➖ Miserables Treffer-Feedback
- ➖ Teils grotesk hässliche Charaktermodelle
- ➖ Oftmals zu dunkel
- ➖ Missionsmarker und Objekte werde oft nicht gespawnt
- ➖ Sehr viele (Grafik-)Bugs und Glitches
- ➖ Zahlreiche, teils reproduzierbare Abstürze, die das Abschließen mancher Missionen unmöglich machen




In manchen Szenen wirkt Vice City wie eines dieser billigen Asset-Flip-Games, die man von Steam kennt.


An anderer Stelle hingegen bemerkt man die neue Beleuchtung und Vice City sieht sogar ganz nett und stimmungsvoll aus.

PC Games HIT-AWARD 9/10

PC Games EDITORS' CHOICE STRATEGIE

Genre: Aufbaustrategie
Entwickler: Frontier Developments
Hersteller: Frontier Developments
Termin: 09. November 2021
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 12 Jahren

Jurassic World: **Evolution 2**

Mehr Tiefgang, mehr Inhalte und natürlich mehr Dinosaurier war das Motto der Entwickler. So gelingt es ihnen den Vorgänger in allen Belangen zu übertreffen.

Von: Matthias Dammes

Wenn wir die heutige Tierwelt der Erde in Zoos halten und zur Schau stellen können, muss das doch auch mit prähistorischen Echsen gelingen. Das dachten sich Jurassic-Park-Visionär John Hammond und seine Nachfolger immer wieder. In inzwischen fünf Kinofilmen haben wir mittlerweile gesehen, wie diese Idee immer wieder zum Scheitern verurteilt ist. Vielleicht sind die deutlich größeren und aggressiveren Dinosaurier also doch nicht so einfach mit unserer heutigen Fauna vergleichbar.

Da wir aber natürlich gewiefte Parkmanager sind, sollen wir es einfach besser machen, als die Versager im Kino. Dazu stellen uns die Entwickler von Frontier mit Jurassic World: Evolution 2 nun einen Nachfolger zum erfolgreichen Parkmanager von 2018 zur Verfügung. Mit neuen Features, Inhalten und verbesserten Mechaniken soll der Aufbau eines funktionierenden und wirtschaftlich erfolgreichen Dinosaurier-Zoos endlich gelingen.



Die Story-Kampagne setzt nach dem letzten Kinofilm an, trägt aber nur wenig zur Storyentwicklung bei.

Story ohne Pep

Zunächst gilt es aber das Chaos zu beseitigen, dass der letzte Kinofilm „Das gefallene Königreich" hinterlassen hat. Die Folge der Ereignisse des Films ist nämlich, dass zahlreiche Dinosaurier auf dem amerikanischen Festland in freier Wildbahn unterwegs sind. Hier setzt die Story-Kampagne von Jurassic World: Evolution 2 an. Wir sollen als Mitarbeiter des Department for Fish and Wildlife dafür sorgen, dass die frei umherlaufenden Riesenechsen keinen Schaden anrichten und im Ernstfall eingefangen werden.

So spielt eine Mission zum Beispiel im US-Bundesstaat Washington, wo wir dafür sorgen sollen, dass die Dinos nicht über die Grenze nach Kanada wandern. Im weiteren Verlauf der Story mischt sich dann auch noch die CIA in das Geschehen ein. Leider bleibt die Story bis zum Schluss sehr oberflächlich. Eine wirkliche Erklärung für gewisse Vorgänge bekommen wir nicht. So bleibt uns bis zum Ende unklar, welche Rolle die CIA spielt und was unsere Bemühungen zur Eingrenzung der Dinos gebracht haben.

Mit gerade einmal fünf Missionen, die ohne Probleme in fünf bis sechs Stunden komplett durchzuspielen sind, fällt die Story-Kampagne auch ziemlich kurz aus. Eine spielerische Herausforderung wird hier ebenfalls nicht geboten. Die Parks, die wir errichten, sind nicht auf Besucherbespaßung ausgelegt, sondern dienen lediglich als Aufbewahrungsorte für Dinos. Wirkliche Geldprobleme gibt es auch nicht, da die CIA großzügig finanziert, solange wir nur für Sichtzugang zu den Tieren sorgen. Ein Großteil der neuen Features des Spiels kommt so noch überhaupt nicht zum Tra-

gen. So hinterlässt die Story-Kampagne zunächst einen recht negativen Ersteindruck.



Im Chaostheorie-Modus verschlägt es uns unter anderem in die Ruinen des gescheiterten Jurassic Park: San Diego, den wir wieder aufbauen sollen.

Was wäre wenn?

Allerdings braucht das Spiel nicht lange, um die Kurve zu kriegen. Zum Beispiel, wenn man sich nach der Kampagne dem zweite Story-Modus widmet. Dieser trägt den Titel „Chaostheorie“ und beinhaltet im Grunde Was-wäre-wenn-Szenarien basierend auf den fünf Kinofilmen. So sollen wir auf Isla Nublar den ersten Jurassic Park von John Hammond zum Erfolg führen und ihn nicht in dem Chaos des Films enden lassen. Oder wir kehren an den Ort des gescheiterten Jurassic Park: San Diego zurück und bringen das in Ruinen liegende Gelände wieder auf Vordermann. Für jeden der bisherigen Kinofilme gibt es ein entsprechendes Szenario.

Damit handelt es sich zwar um die gleiche Zahl an Missionen, wie in der Kampagne. Diese verschlingen aber gleich ein Vielfaches an Spielzeit. Mit den einzelnen Chaostheorie-Aufträgen ist man locker fünf bis zehn Stunden pro Mission beschäftigt. Das liegt an der deutlich gestiegenen Herausforderung, denn in diesen Einsätzen kommt die ganze Bandbreite der spielerischen Inhalte von Jurassic World: Evolution 2 zum Einsatz. Der Aufbau, der Unterhalt und das wirtschaftliche Managen eines Dinosaurierparks fällt nämlich erfreulich komplexer aus als noch im Vorgänger.

Anspruchsvolle Echsen

Das beginnt schon bei der Unterbringung der Dinosaurier. In den Gehegen müssen wir jetzt nicht mehr nur auf ausreichend Wasser, Grasland und Wald achten. Diese Aspekte spielen zwar weiterhin eine Rolle, aber gehen noch deutlicher ins Detail. So haben einige Saurier spezielle Vorlieben für den Untergrund ihres Geheges. Ein Tyrannosaurus Rex hätte zum Beispiel gern einen bestimmten Prozentsatz an Sand in seiner Behausung. Pflanzenfresser sind dagegen wählerisch, was die Vegetation angeht. Ein Brachiosaurus verlangt hohe Nussbäume, während ein Triceratops in Bodennähe wachsendes Gestrüpp vorzieht. Dafür braucht es keine Futterstationen für Pflanzenfresser mehr. Diese bedienen sich jetzt einfach beim Bewuchs in ihrem Gehege.

Passt die Bepflanzung, ist genügend Wasser da, stimmte die Größe der Population - dann sind die Dinosaurier zufrieden und fühlen sich wohl. Dieser Zustand sollte permanent angestrebt werden, da die Tiere dann in der Regel keine Gefahr für die Parksicherheit darstellen. Ausbruchsversuche gibt es nur von unzufriedenen Dinos. Diesmal richten wir allerdings nicht nur Gehege für Landtiere ein. Erstmals können wir unseren Park auch mit Flug- und Meeresreptilien ausstatten. Nach entsprechender Forschung errichten wir dazu entweder gewaltige Volieren oder ein künstliches Lagunenbecken. Wie die normalen Gehege auch, statten wir diese Bereiche mit Beobachtungsgalerien aus, damit unsere Besucher die Dinos bequem beobachten können.

Mit dem richtigen Gehege endet die Versorgung der Riesenechsen aber nicht. Wir müssen auch für einen guten Gesundheitszustand sorgen. Zeigt ein Tier Symptome, schicken wir die neue mobile Veterinärseinheit los. Mit einem Scan stellt diese die Krankheit fest. Nach der Erforschung einer entsprechenden Behandlung lassen sich die meisten Krankheiten durch eine Spritze vor Ort behandeln. Hat



Verschiedene Spezies stellen unterschiedliche Anforderungen an ihre Gehege. Dieser Carnotaurus hätte gern sandigen Untergrund.

Wenn ein mächtiger Mosasaurus aus dem Wasser schießt, um sich einen, an einer Futterstation aufgehängten, Hai zu schnappen, bekommen Parkbesucher ordentlich was geboten.



Bei Geschäften konfigurieren wir die verkaufte Ware und die Innenausstattung, was sich auf das Interesse der jeweiligen Besuchergruppen auswirkt.

sich ein Tier aber schwerer verletzt, sei es zum Beispiel durch Revierkämpfe oder Unwetter, muss der Dino in die Klinik des Parks geflogen werden. Kümmern wir uns in diesen Fällen nicht, verlieren die betroffenen Dinos immer mehr Gesundheit und sterben schließlich.

Auch der natürliche Tod ist wieder ein stetiger Begleiter unserer Population. So gibt es rund um unsere Dinos eigentlich regelmäßig etwas zu tun. Besonders, wenn man schon eine ganze Reihe von Gehegen mit diversen unterschiedlichen Spezies hat. Ständig wollen kranke Tiere versorgt, nachlassende Populationen wieder aufgefüllt und Sturmschäden an Gehegen beseitigt werden. Das hält uns als Parkmanager erfreulich auf Trab und lässt nie Langeweile aufkommen. Und dabei haben wir noch gar nicht über die Parkbesucher gesprochen.

Verschenktes Typenpotential

Die Gäste haben nämlich auch deutlich mehr Bedürfnisse als nur Dinosaurier zu sehen. Die potentiellen Besucher unseres Dinoparks werden in vier Kategorien eingeteilt. Für den gewöhnlichen Gast kommt es vor allem auf Masse an, der abenteuerlustige Gast möchte Touren direkt durch die Dinogehege erleben, dem naturbewussten Gast in ein hoher Saurierkomfort wichtig und der luxuriöse Gast besteht auf Hotels im Park sowie eine hohe Vielfalt an Dinospezies. Gleichermaßen verlangen alle vier Typen danach, sich im Park wohlzufühlen. Dazu trägt eine flächendeckende Versorgung mit Schutzräumen, Toiletten und Transportmöglichkeiten bei.

Den ganzen Tag Dinos anschauen, macht natürlich auch durstig und hungrig. Also platzieren wir entsprechende Trink- und Fressgeschäfte und weil wir gerade dabei sind, daneben auch noch ein Souvenirladen, in dem die Leute ihre Kohle lassen können. Bei allen drei Shoptypen legen wir fest, welche Produkte angeboten werden. Diese habe unterschiedliche Anziehungskraft auf die vier Besucherarten. Zusätzlich können wir den Laden mit modularen Elementen ausstatten, die ebenfalls Auswirkungen auf die Attraktivität für bestimmte Gäste haben. Allerdings erhöhen diese Module auch die laufenden Kosten des Geschäfts. Daher gilt es, die richtige Balance zu finden, um am Ende noch Gewinn mit dem Laden zu schreiben.

Auch hier ist die gestiegene Komplexität sehr erfreulich, da die Parkbesucher nicht mehr nur eine homogene Masse sind, die verlässlich Geld abwerfen, solange nur genug Saurier zu sehen sind. Allerdings steckt noch sehr viel ungenutztes Potential in den Besuchergruppen. Derzeit ist es nämlich egal, welche Gäste unseren Park besuchen, alle zahlen den gleichen Eintritt. Ob mein Park also für Abenteurer oder Luxusgäste besser geeignet ist, spielt kaum eine Rolle. Es gibt auch keine Beschwerden von Kunden einer Kategorie, wenn ihre Bedürfnisse nicht hinreichend erfüllt werden, es kommen einfach weniger von ihnen. Hier ist auf dem Weg zur tiefgründigen Wirtschaftssimulation also noch viel Luft nach oben.

Was das alles kostet

Richtige Schritte in dieser Richtung wurden auf der Verwaltungsseite unternommen. Der Park ist jetzt kein automatisiertes Objekt mehr, das scheinbar von alleine funktioniert. Mit den Wissenschaftlern müssen wir zumindest eine Berufsgruppe auch aktiv verwalten. Immerhin kommen diese Spezialisten auch bei vielen Tätigkeiten im Park zum Einsatz. Wenn wir eine neue Technologie erforschen, wenn wir eine Expedition starten, wenn wir einen Dino ausbrüten, wenn ein Dino behandelt werden muss und noch bei einigen weiteren Gelegenheiten werden regelmäßig Wissenschaftler benötigt, die den entsprechenden Arbeiten zugewiesen werden. Dazu verfügen die Mitarbeiter über unterschiedliche Fähigkeiten in den Werten Logistik, Genetik und Wohlbefinden. Mit entsprechendem Fortschritt können die Wissenschaftler weiter trainiert werden.

Höhere Skills bedeuten aber auch höhere Personalkosten. Gerade zu Beginn einer Partie stellen die Gehaltskosten den größten Ausgabenfaktor eines Parks dar. Es bringt also nichts gleich zu Beginn die teu-



Die Besucher wollen neben Dinos auch mit Toiletten, Schutzräumen sowie Trink- und Fressbuden versorgt weren.

Die vier Gästekategorien stellen unterschiedliche Ansprüche an die Ausstattung unseres Parks.


Leider spielt es nur eine untergeordnete Rolle, ob man seinen Park auf eine bestimmte Besuchergruppe zugeschnitten hat.

ersten Wissenschaftler anzuheuern, in der Hoffnung schnell voranzukommen, wenn in der Zwischenzeit die Gehälter die erstmal spärlichen Einnahmen auffressen. Allgemein ist es nicht mehr so einfach, in Geld zu schwimmen, wie im Vorgänger. Zum einen, weil es keine über alle Spielstände zusammenhängende Wirtschaft mehr gibt. Zum anderen, weil es viel mehr Kosten gibt, durch die Geld wieder abfließt. Neben den Gehältern der Wissenschaftler müssen regelmäßig Notfallgeneratoren und Jeeps mit Treibstoff versorgt werden, Kraftwerke kosten permanenten Unterhalt, genau wie die Geschäfte für die Gäste.

Hinzu kommen teils deutliche Kosten für die Expeditionen nach DNA, das Synthetisieren von Eiern und Ausbrüten von Dinosauriern. Je größer und prestigeträchtiger ein Dino, desto teurer seine Herstellung. Für die Beschaffung eines Tyrannosaurus Rex gehen da locker mal ein paar Millionen drauf. Ach, und übrigens: Die Wissenschaftler erleiden bei ihrer Arbeit auch Erschöpfung. Sie in einem Personalzentrum in eine Ruhepause zu schicken kostet ebenfalls einen ordentlichen Obolus. Wirtschaftssimulationsexperten wird Jurassic World: Evolution 2 sicher nicht vor unlösbare Herausforderungen stellen, aber alle Spielsysteme sind doch erfreulich durchdachter und tiefgreifender als im Vorgänger.

Komplexer, schöner, gelungener

Profis, die sich bei den Chaostheorie-Szenarien noch nicht richtig gefordert fühlen, werden aber womöglich im Herausforderungs-Modus ein wenig ins Schwitzen kommen. In diesem geht es darum, innerhalb einer bestimmten Spielzeit einen Park auf fünf Sterne zu bekommen. Dazu stehen vier verschiedene Schwierigkeitsgrade mit unterschiedlichen Voraussetzungen zur Verfügung. Wem das alles zu hektisch ist, kann sich schließlich im Sandkasten-Modus vergnügen. Hier kann das Spiel frei nach den eigenen Vorstellungen konfiguriert werden.

Jurassic World: Evolution 2 ist weiterhin keine knallharte Parksimulation wie ein Planet Coaster oder Planet Zoo, aber die Entwickler haben in den meisten Aspekten aus der fehlenden Komplexität des Vorgängers gelernt. Es gibt jetzt sogar einige Deko-Objekte, mit denen sich der Park hübscher gestalten lässt. Auch die Geschäfte haben ein umfangreiches Anpassungssystem für schicke individuell gestaltete Fassaden. So dürften auch Schönbauer zumindest ein wenig zufriedengestellt werden. Davon abgesehen lebt aber auch der zweite Teil von der bis heute ungebrochenen Faszination für Dinosaurier. So ein Park mit Stegosaurus, Mosasaurus und Indominus Rex macht halt deutlich mehr her als mit Lama, Känguru und Faultier. ❑



Wissenschaftler sind das Rückgrat unseres Parks. Ohne sie geht fast gar nichts.

MEINE MEINUNG

Matthias Dammes



„Wer schon als Kind mit Dinos gespielt hat, ist hier genau richtig."

Schon als Kind war ich von Dinosauriern begeistert. Neben den üblichen Dino-Hypes wie Jurassic Park war ich zum Beispiel auch großer Fan von James Gurneys Dinotopia. Nun kann ich in Jurassic World: Evolution 2 zwar keine utopische Gesellschaft aus Menschen und Dinos erschaffen, aber trotzdem trifft das Spiel genau den richtigen Nerv für jeden Dinofan. Die Entwickler haben genau an den richtigen Stellen Verbesserungen und neue Features hinzugefügt, um den Mängeln des Vorgängers zu begegnen. Ich hätte mir zwar von der Story-Kampagne ein wenig mehr gewünscht, aber der Rest des Spiels macht das mehr als wieder wett. Gerade die Chaostheory-Missionen sind eine fantastische Idee und packende Herausforderung. Unter Beweis zu stellen, dass ich es besser kann als die Deppen in den Filmen, ist manchmal leichter gesagt als getan. Aber auch beim sorgenlosen dahinbauen im Sandkasten-Modus hat das Spiel seinen Charme. Wenn nicht gerade ein Notfall den anderen jagt, zoome ich herein und schaue meinen Dinos bei ihrem gemächlichen Treiben zu.

PRO UND CONTRA

- ➕ 84 toll umgesetzte Dinosaurier
- ➕ Dino-Haltung mit mehr Tiefgang
- ➕ Komplexeres Wirtschaftssystem
- ➕ Wissenschaftler
- ➕ Charaktere aus den Filmen mit Originalsprechern (englisch)
- ➕ Große, vielseitige Maps
- ➕ Flug- und Wasserdinos
- ➕ Hübsche Grafik mit schicken Dinoanimationen
- ➕ Was-wäre-wenn-Szenarien
- ➕ Frei konfigurierbarer Sandbox-Modus
- ➕ Herausforderungsmodus
- ➕ Viel Hintergrundinformationen in der Datenbank
- ➖ Story-Kampagne zu kurz, zu einfach und ohne packende Erzählung
- ➖ Besuchertypen schöpfen Potenzial nicht aus
- ➖ Wegfindung der Fahrzeuge mangelhaft
- ➖ Negative Events wie Stürme und Krankheitsausbrüche manchmal zu häufig



Genre: Simulation
Entwickler: Giants Software
Hersteller: Giants Software
Termin: 22. November 2021
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 0 Jahren

Landwirtschafts-Simulator 22

Drei Jahre Entwicklungszeit hat er gekostet, der Landwirtschafts-Simulator 22. Hat sich das Warten gelohnt? Wir haben den neuesten Serienableger getestet und verraten euch, ob die Simulation ein würdiger Nachfolger geworden ist.

Von: Sara Petzold & Sascha Lohmüller

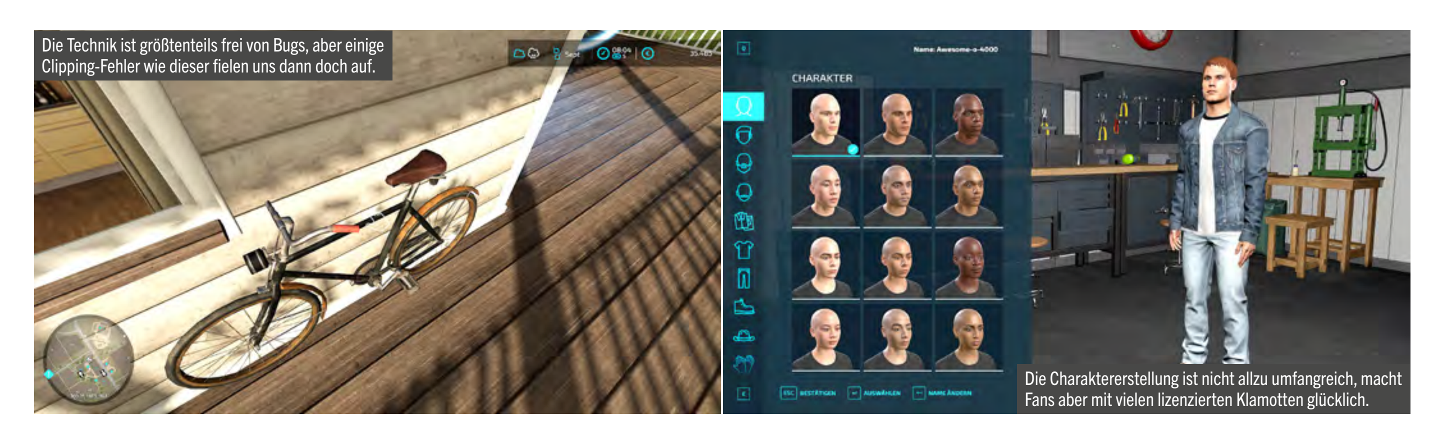
Aaaaach ja, kennt ihr das auch? Ihr kommt nach einem anstrengenden Tag von der Arbeit nach Hause und wollt euch erstmal entspannen. Stress abbauen. Zur Ruhe kommen. Was tut ihr also? Ihr setzt euch vor den PC und bestellt eure virtuelle Farm. Was für Außenstehende auf den ersten Blick paradox wirkt, hat sich über die Jahre zu einem echten Relaxing-Garanten entwickelt – zumindest für die Community des Landwirtschafts-Simulators. Arbeiten, um zu entspannen, was gibt es Schöneres?

Aber kann Entwickler Giants Software an die Erfolgsgeschichte des LWS 19 mit der neuesten Inkarnation, dem Landwirtschafts-Simulator 22 anknüpfen? Oder taugt der aktuelle Serienableger nur als lauwarmer Aufguss eines überholten Konzepts? Wir haben uns den LWS 22 im Test genauer angeschaut und beantworten die Frage, was die Simulation mehr auf dem Kasten hat als eine bloße Werbeparade für John Deere, Engelbert Strauss und New Holland.

Neuerungen, die begeistern

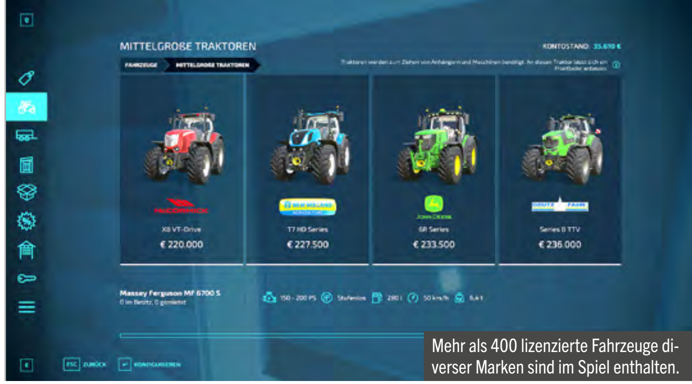
Gleich vorweg: Ein Blick auf die Liste der Neuerungen, die der Landwirtschafts-Simulator 22 gegenüber dem Vorgänger zu bieten hat, zeigt, dass die neue Bauern-Sim die Reihe konsequent weiterentwickelt, das Rad aber nicht neu erfindet. Doch das muss sie auch gar nicht. Denn wir haben im Test schon nach kurzer Zeit festgestellt, wie gut sich die Neuerungen ins Spielgeschehen einfügen, und uns gefragt, warum die Entwickler diese Features erst jetzt umgesetzt haben.

Da wären beispielsweise die Jahreszeiten. Die sind nämlich ab sofort nicht nur optisch im Spiel vertreten, sondern wirken sich auch direkt auf das Spielgeschehen aus. Wenn im Herbst die Blätter von den Bäumen fallen und



Die Technik ist größtenteils frei von Bugs, aber einige Clipping-Fehler wie dieser fielen uns dann doch auf.

Die Charaktererstellung ist nicht allzu umfangreich, macht Fans aber mit vielen lizenzierten Klamotten glücklich.


Mehr als 400 lizenzierte Fahrzeuge diverser Marken sind im Spiel enthalten.


Ab und an steuert ihr natürlich auch Fahrzeuge, die nicht der Feldbestellung dienen – etwa, wenn ihr eure Waren verkauft.

im Winter der Schnee eure Felder bedeckt, müsst ihr für andere Anbaubedingungen gewappnet sein. Weil jede Feldfrucht nur zu einer bestimmten Jahreszeit wächst und auch geerntet werden muss, gibt es im Spiel einen Kalender. Dort könnt ihr nachlesen, wann es Zeit ist, etwa euren Raps auszusäen oder den Weizen zu ernten. Verpasst ihr ein Zeitfenster für die Ernte, ist euer Ertrag futsch und verrottet. Das sorgt im Vergleich zum Vorgänger für ein realistischeres Spielgefühl und mehr Immersion.

Es macht einfach Spaß, wenn wir überlegen, was wir wann anbauen und welche möglichen Auswirkungen die Jahreszeiten auf unsere Einkünfte haben könnten. Der Tiefgang steigt, ohne uns zu überfordern – und wer lieber entspannt vor sich hin Landwirtschaften will, kann einzelne Folgen der Jahreszeiten oder die Jahreszeiten selbst auch deaktivieren.

Eine weitere große Neuerung sind die Produktionsstätten, in denen ihr eure Ernte weiterverarbeiten könnt. Die baut ihr entweder selbst auf eurer Farm oder ihr liefert eure Erzeugnisse selbst an ein externes Unternehmen auf der Karte, die dann beispielsweise Getreide zu Mehl umwandeln und Mehl für Backwaren verwerten. Das erinnert ein wenig an eine Transportsimulation gepaart mit Produktionskreisläufen wie in der Anno-Reihe. Allerdings bleibt es dann auch dabei. Wirklich komplex sind die Warenkreisläufe nicht und auch der Transport der Waren beschränkt sich auf simple Fahrten von A nach B.

Trotzdem: Die zusätzlichen Möglichkeiten, Geld zu verdienen, erhöhen den Spielspaß noch einmal deutlich. Es fühlt sich einfach unglaublich befriedigend an, wenn wir unsere Farm nach harter Arbeit so weit ausgebaut haben, dass wir einen eigenen Backshop eröffnen können. Denn dazu benötigen wir nicht nur Weizen, sondern auch die entsprechenden Verarbeitungsgebäude und diverse tierische Produkte.

Aber der LWS 22 führt nicht nur neue Features wie die Jahreszeiten und die Produktionsstätten ein, sondern verbessert auch vorhandene Spielsysteme, darunter unter anderem das Helfersystem. Wie im Vorgänger können wir nämlich auch im LWS 22 wieder Helfer einstellen, die bestimmte Aufgaben auf unserer Farm übernehmen, etwa die Ernte mit dem Mähdrescher. Das ist besonders dann hilfreich, wenn wir viel zu tun haben und mehrere Sachen gleichzeitig erledigen müssen. Wer mit aktivierten Jahreszeiten spielt, kann die KI also einsetzen, wenn es einmal brenzlig wird und die Ernte noch vor dem ersten Frost eingefahren werden muss, wir uns aber gleichzeitig noch um unsere Tiere kümmern wollen.

Wir dürfen KI-Arbeiter auch einstellen, damit sie für uns Aufträge erfüllen. Sollen wir beispielsweise für einen Vertrag ein Feld abernten, können wir einen Helfer anweisen, genau das für uns zu tun. Wir müssen also nicht selbst auf den Mähdrescher steigen. Allerdings hat die KI noch immer mit ein paar Problemen zu kämpfen. Liegen etwa Hindernisse vor einer Maschine im Weg, räumt die KI diese nicht aus dem Weg, sondern bleibt einfach an Ort und Stelle stehen. Außerdem hat sie Probleme mit Feldern, die nicht im üblichen Rechteck aufgebaut sind, sondern über schräge Ränder verfügen. Hier kommt es vor, dass ein Helfer einzelne Bereiche einfach stehen lässt und nicht aberntet. Das ist insbesondere dann ärgerlich, wenn wir das Feld im Anschluss daran direkt pflügen und neu bearbeiten wollen und dann mit unserem Pflug dorthin fahren, nur um festzustellen, dass unser Helfer eben nicht ganze Arbeit geleistet hat.

Schwierigkeitsgrad nach Maß

Aber die meiste Zeit über wollen wir im Landwirtschafts-Simulator ja ohnehin selbst Hand anlegen – und dafür geben uns die Entwickler eine ganze Reihe unterschiedlicher



Die Animationen unserer Charaktere beschränken sich in den Fahrzeugen auf das Wesentliche.



Bei größeren Feldern kommt die Grafik schnell an ihre Grenzen.

Möglichkeiten vor: Wer eine neue Kampagne im Landwirtschafts-Simulator 22 startet, kann einen von drei voreingestellten Schwierigkeitsgraden wählen. Neueinsteiger entscheiden sich für den Modus „Neuer Farmer (Einfach)", während Veteranen zur Variante „Farm Manager (Mittel)" greifen oder sich unter der Prämisse „Bei Null Beginnen (Schwer)" an der ultimativen Herausforderung versuchen. Die Schwierigkeitsgrade unterscheiden sich dahingehend, wie viel Geld uns zu Beginn zur Verfügung steht, wie die Getreidepreise ausfallen und wie viele realistische Spielelemente die Ernte und den Ertrag beeinflussen.

Wenn euch diese grobe Unterteilung nicht ausreicht, habt ihr aber im Spiel selbst die Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad nach euren Wünschen mit diversen Schiebereglern anzupassen. Ihr könnt beispielsweise einstellen, ob sich Frost und niedrige Temperaturen im Winter auf eure Ernte auswirken sollen oder ob das Unkraut auf euren Feldern den Ertrag mindert.

Weil der Landwirtschafts-Simulator ein buntes Potpourri an Einstellungen bietet, kommen sowohl Fans einer möglichst realistischen und dadurch anspruchsvollen Simulation auf ihre Kosten als auch solche Spieler, die sich mehr im Stil von Harvest Moon und Stardew Valley bei einer gemütlichen Feierabendrunde auf dem heimischen Acker austoben wollen.

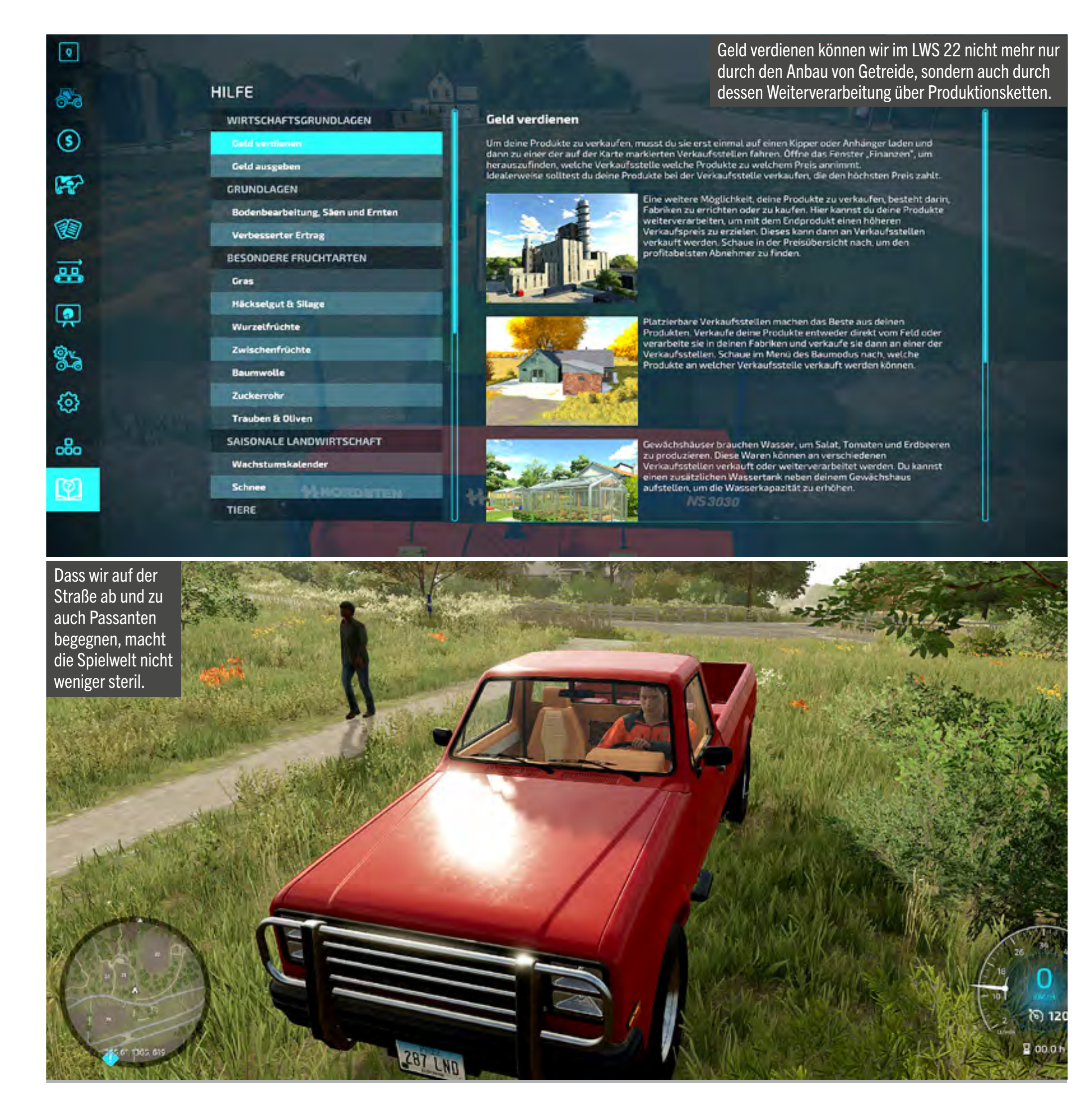
Neueinsteiger brauchen Geduld

Wie es bei den meisten Simulatoren am Markt der Fall ist – beispielsweise beim Train Simulator, beim Euro Truck Simulator oder bei Snowrunner –, können wir uns mit einer Vielzahl an realistisch umgesetzten Fahrzeugen und Features austoben. Dieser schiere Umfang an Simulationsinhalten kann Neueinsteiger aber schnell erschlagen. Damit genau das nicht passiert, haben die Entwickler ein kurzes Tutorial in die Kampagne eingebaut, das neuen Spielern die Grundlagen des Farmlebens näherbringt.

Die Betonung liegt hier aber auf „Grundlagen". Denn mehr als eine Erklärung der Fahrzeugsteuerung und des Spielprinzips (Säen, Ernten, Verkaufen) gibt es hier nicht. Wir ernten mit dem Mähdrescher ein Feld ab, pflügen ein weiteres Feld um, bringen Saatgut aus, stellen Helfer ein. Was der LWS 22 sonst noch zu bieten hat, wie wir Grundstücke kaufen, Gebäude bauen, einen Warenkreislauf aufbauen oder was es mit den Jahreszeiten und den Verträgen auf sich hat, müssen wir selbst herausfinden.

Glücklicherweise können wir aber auf Wunsch die Steuerungsoptionen für Fahrzeuge im Benutzerinterface anzeigen lassen und uns über die Menüs weitere Tipps und Hilfestellung abholen. Neueinsteiger benötigen zwar etwas Geduld, bis sie sich zurechtfinden, und müssen vielleicht auch das ein oder andere Mal nach dem Prinzip Versuch & Irrtum vorgehen, aber das trübt den Spielspaß keineswegs – immerhin gibt es jede Menge zu entdecken.

Genau deshalb kommen aber auch Veteranen voll auf ihre Kosten. Wer den Vorgänger LWS 19 bereits ausführlich gezockt hat, findet sich schnell zurecht und freut sich über eine Vielzahl an Detailverbesserungen, Neuerungen und jede Menge Fanservice. Das beginnt schon bei der Charaktererstellung, wo wir unsere Spielfigur mit diversen lizenzierten Klamotten von Engelbert Strauss, Husqvarna und Co. ein-



Geld verdienen können wir im LWS 22 nicht mehr nur durch den Anbau von Getreide, sondern auch durch dessen Weiterverarbeitung über Produktionsketten.

Dass wir auf der Straße ab und zu auch Passanten begegnen, macht die Spielwelt nicht weniger steril.


Die Fahrzeuge im Spiel sind mit viel Liebe zum Detail gestaltet.

kleiden dürfen. Das tröstet dann auch darüber hinweg, dass der Charaktereditor eher rudimentäre Funktionen bietet und nur mit einer Handvoll von Kopfformen und Frisuren daherkommt. Schieberegler für Gesichtsform, Augenfarbe und mehr suchen wir vergebens, aber in einem Spiel, das wir ohnehin die meiste Zeit aus der Egoperspektive erleben, lässt sich das verschmerzen.

Grafik und Technik: Zwischen Zweckmäßigkeit und Detailverliebtheit

Was wir – und vermutlich auch LWS-Fans ebenfalls verschmerzen können, ist die eher zweckmäßige Grafik des Landwirtschafts-Simulators 22. Denn der neueste Ableger bleibt der Serientradition treu und ist zwar kein optischer Totalausfall, allerdings auch alles andere als ein grafisches Meisterwerk. Die Umgebungen sehen wie schon im Vorgänger sehr steril aus. Daran können auch die herumfahrenden Autos und einzelne Passanten auf den Straßen nichts ändern. Die Umgebungen des LWS 22 sehen für verwöhnte Gamer-Augen vielfach einfach immer noch ziemlich hässlich aus.

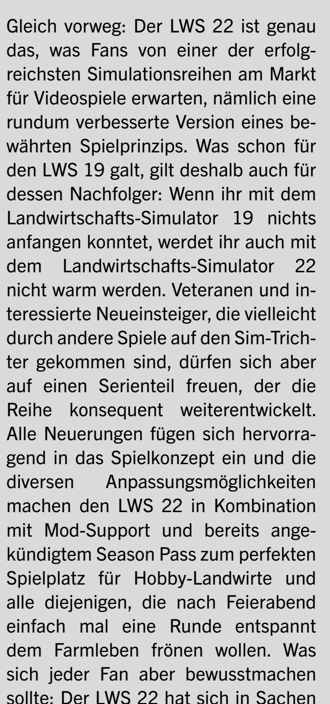
Das setzt sich auch beim eigenen Charakter und dessen Animationen fort: Unsere Spielfigur sitzt nämlich immer in derselben Körperhaltung im Führerhaus unseres Treckers oder der übrigen Fahrzeuge. Eine Hand greift bei angewinkeltem Arm ums Lenkrad, die andere liegt reglos auf dem Oberschenkel. Veränderte Animationen beim Lenken oder Betätigen der Schaltung suchen wir vergebens, lediglich Griffe an den Hebel zum Absenken des Grubbers oder vergleichbarer Gerätschaften sind animiert.

Was hingegen positiv auffällt und in einem gewissen Gegensatz zur sonstigen Optik des Spiels steht, ist die Liebe zum Detail, mit der die Entwickler die Maschinen und Fahrzeuge im LWS 22 gestaltet haben. Alle fahrbaren Untersätze im Spiel sehen nämlich absolut großartig aus. Jede Leuchte, jede Schraube und selbst die Armaturen entsprechen den über 400 original lizenzierten Fahrzeugen und Geräten von John Deere, New Holland, Fendt und Co. Das lässt Fanherzen höherschlagen und tröstet über die ansonsten gegenüber dem LWS 19 kaum merklich verbesserte Optik hinweg.

Darüber hinaus ist uns auch die Technik des Spiels insgesamt größtenteils positiv aufgefallen. Bei moderaten Systemanforderungen läuft der LWS 22 auf dem PC durchweg rund und ohne merkliche Probleme beim Sound oder der Grafik. Wir konnten praktisch keinerlei grafische oder spielzerstörende Bugs feststellen. Lediglich kleinere, aber nicht weiter problematische Clippingfehler kamen vor. Außerdem stammt die Fahrphysik offensichtlich vom Mond, denn gerade mit leichteren Fahrzeugen wie dem Pickup purzeln wir teilweise arg unrealistisch die Abhänge herunter. ❑

MEINE MEINUNG

Sara Petzold, freie Autorin

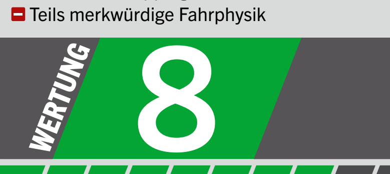


„Fans bekommen genau das, was sie möchten.“

Gleich vorweg: Der LWS 22 ist genau das, was Fans von einer der erfolgreichsten Simulationsreihen am Markt für Videospiele erwarten, nämlich eine rundum verbesserte Version eines bewährten Spielprinzips. Was schon für den LWS 19 galt, gilt deshalb auch für dessen Nachfolger: Wenn ihr mit dem Landwirtschafts-Simulator 19 nichts anfangen konntet, werdet ihr auch mit dem Landwirtschafts-Simulator 22 nicht warm werden. Veteranen und interessierte Neueinsteiger, die vielleicht durch andere Spiele auf den Sim-Trichter gekommen sind, dürfen sich aber auf einen Serienteil freuen, der die Reihe konsequent weiterentwickelt. Alle Neuerungen fügen sich hervorragend in das Spielkonzept ein und die diversen Anpassungsmöglichkeiten machen den LWS 22 in Kombination mit Mod-Support und bereits angekündigtem Season Pass zum perfekten Spielplatz für Hobby-Landwirte und alle diejenigen, die nach Feierabend einfach mal eine Runde entspannt dem Farmleben frönen wollen. Was sich jeder Fan aber bewusstmachen sollte: Der LWS 22 hat sich in Sachen Grafik gegenüber dem Vorgänger kaum weiterentwickelt und einzelne Neuerungen gab es auch schon vorher als Mod. Trotzdem finden wir, dass Giants Software ein solides Gesamtpaket abliefert, das die Erwartungen erfüllt – nicht mehr und nicht weniger.

PRO UND CONTRA

- ➕ Viele sinnvolle Neuerungen
- ➕ 400 detaillierte Fahrzeuge
- ➕ Jede Menge Fanservice
- ➕ Diverse Anpassungsmöglichkeiten
- ➕ Mod-Support
- ➖ Mäßige Technik
- ➖ Sparsames Tutorial
- ➖ Vereinzelte Clippingfehler
- ➖ Teils merkwürdige Fahrphysik



Der Kalender im Menü zeigt uns an, wann wir welche Feldfrüchte anbauen sollten.


Die Weide ist eine der rudimentärsten Optionen, um Tiere auf unserer Farm zu halten.

Hot Wheels Unleashed

Genre: Rennspiel
Entwickler: Milestone S.r.l.
Hersteller: Milestone S.r.l.
Termin: 30. September 2021
Preis: ca. 50 Euro
USK: ab 0 Jahren

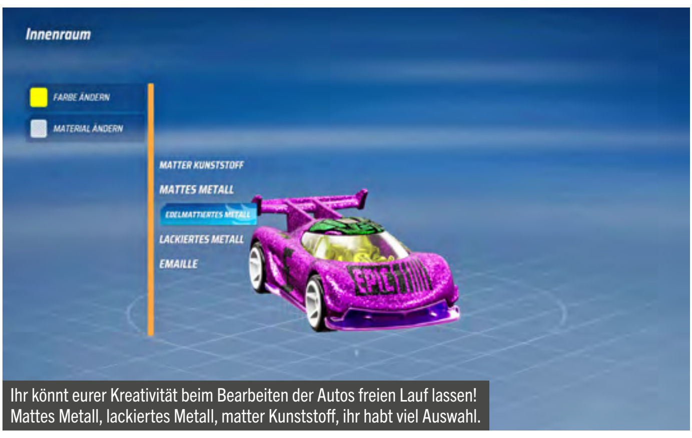
Mit Hot Wheels Unleashed veröffentlichen Milestone, die für ihr großes Portfolio an Racing-Games bekannt sind, ein Spiel mit den bekannten Spielzeugautos in der „Hauptrolle".

Von: Benjamin Lachmann & Lukas Schmid

Ein Arcade-Racing-Game mit blitzschnellen Fahrten, Streckeneditor und das Ganze in einem fantastisch getroffenen, originalgetreuen Hot-Wheels-Look? Das klingt ja fast zu gut, um wahr zu sein, mag sich der ein oder andere nun denken, und teilweise stimmt das leider auch. Denn Hot Wheels Unleashed scheitert zwar nicht unbedingt bei diesen grundlegenden Punkten, aber dafür bei den Dingen drumherum.

Das Spielzeug gibt Vollgas!

Fangen wir mal mit dem größten und wichtigsten Punkt an, dem Fahr-Gameplay. Auf dieser Ebene überzeugt Hot Wheel Unleashed. Es macht einfach Spaß, sich seinen kleinen fahrbaren Untersatz auszusuchen und dann mit Vollgas über eine der Pisten zu brettern. Es fühlt sich einerseits sehr wuchtig an und es kommt ein schönes Geschwindigkeitsgefühl rüber, andererseits hat man aber auch immer vor Augen, dass man hier gerade



Ihr könnt eurer Kreativität beim Bearbeiten der Autos freien Lauf lassen! Mattes Metall, lackiertes Metall, matter Kunststoff, ihr habt viel Auswahl.

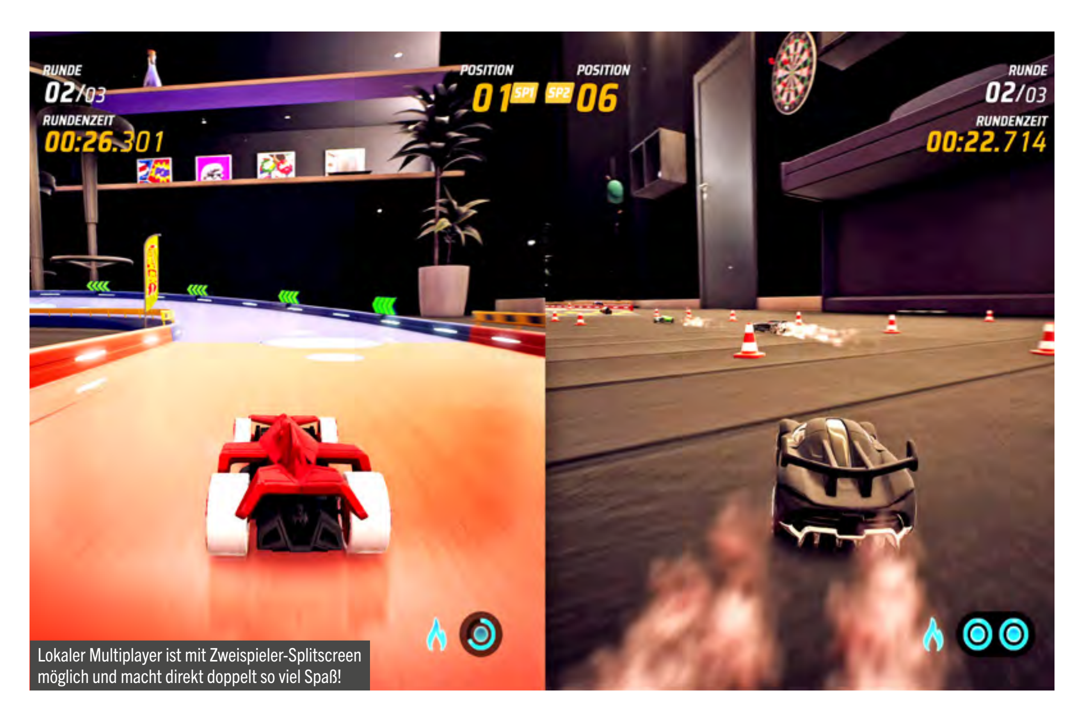


Neue Hot Wheels schaltet man durch das Öffnen von Lootboxen frei. Was ihr aus so einer Kiste fischt, könnt ihr vorher dementsprechend nicht sicher sagen.

eben kein vollwertiges Fahrzeug oder dergleichen steuert, sondern mit einem Spielzeugauto über Plastikbahnen fährt.

Das mag vielleicht etwas abwertend klingen, stellt aber im Gegenteil einen der größten Pluspunkte des Spiels dar. So ist es zum Beispiel recht einfach möglich, seine Konkurrenten aus der Bahn zu stoßen und in hohem Bogen von der Strecke zu schleudern. Eine Mechanik, welche bei anderen Spielen maximal durch das Ausnutzen von Bugs funktioniert, ist hier der passend eingebauten Fahrphysik von Spielzeugautos zu verdanken.

Die beiden Nebenmechaniken, die es zu meistern gilt, sind das Boosten und das Driften. Den Boost kann man aktivieren, um einen kurzen Geschwindigkeitsschub zu erhalten, der, je nachdem, welches Gefährt man nutzt, sogar leicht unterschiedlich funktioniert. Aufgeladen wird er vor allem durch das korrekte Benutzen der anderen Mechanik, dem Driften. Wenn man also mit einem Drift ordentlich durch die Kurve gleitet, hat man nicht nur den Vorteil, dass man so einfach besser rumkommt, sondern kann dann aus der Kurve hinaus oder auf der nächsten kommenden Geraden den Boost einsetzen, um noch schneller zu fahren. Der Boost stellt somit den effektivsten Weg dar, um zu seinen



Lokaler Multiplayer ist mit Zweispieler-Splitscreen möglich und macht direkt doppelt so viel Spaß!

Konkurrenten aufzuschließen oder ihnen davonzufahren.

Kleine Autos ganz groß!

Optisch holt Hot Wheels Unleashed so ziemlich alles raus, was aus dem Setting herauszuholen ist. Die einzelnen Spielzeugautos sind mit extremer Detailverliebtheit bis zum absoluten Maximum ausgearbeitet. Für Fans wird es eine besondere Freude sein, die Sammlerstücke eins zu eins digital nachgebildet zu sehen und mit ihnen umherfahren zu können. Die Auswahl reicht hierbei von real existierenden Wagen in Miniaturform über absurde Fahrgestelle in Form von Dinosauriern bis hin zu Spezialanfertigungen wie dem DeLorean aus Zurück in die Zukunft. Die Karren können auch alle nach Lust und Laune optisch personalisiert werden. Es wird also für jeden Geschmack etwas geboten.

Auch die Umgebungen überzeugen auf ganzer Strecke. Es gibt einige unterschiedliche Gegenden, in welchen die zusammengesteckten Plastikteile aufgebaut werden, um somit etwas Abwechslung für das Auge zu bieten. Vor allem die schönen Lichteffekte, die einem beim Rasen über die Fahrbahn entgegenscheinen, bleiben positiv in Erinnerung. Sehr schön sind auch die kleinen Abnutzungsspuren und Imperfektionen, welche sowohl die Fahrzeuge als auch die Streckenteile vorweisen und die Immersion deutlich erhöhen. Spielzeuge sehen im realen Leben nach dem Benutzen eben auch nicht mehr zu 100 Prozent wie neu aus. Der Sound kann mit dieser hohen Qua-

Es kann auch zu Lücken zwischen den Plastikstreckenteilen kommen, über die man dann mit genug Schwung gleiten muss.

Die Strecken führen durch alltägliche Gegenden. Hier zum Beispiel fährt man an einem (allerdings etwas leeren) Bücherregal entlang.

lität leider absolut nicht mithalten. Neben den Motorgeräuschen dudelt lediglich ein sehr austauschbarer Soundtrack vor sich hin.

(Loot-)Boxenstop

Abgesehen von einem kleinen Shop, der alle paar Stunden eine Handvoll Hot Wheels direkt zum Kauf anbietet, ist der einzige Weg, an neue fahrbare Untersätze zu kommen, das Öffnen von Lootboxen. Warum man nicht einfach direkt den Wagen kaufen kann, den man haben will, erschließt sich überhaupt nicht. Stattdessen muss man diesen Umweg gehen und auf Glück hoffen. Wenigstens funktioniert das Ganze nur über Ingame-Währung und es gibt keine Möglichkeit, etwas mit echtem Geld zu erwerben. Die nötige Währung zum Kaufen der Lootboxen wird in erster Linie im Rahmen der Kampagne verdient.

Ready to City Rumble?

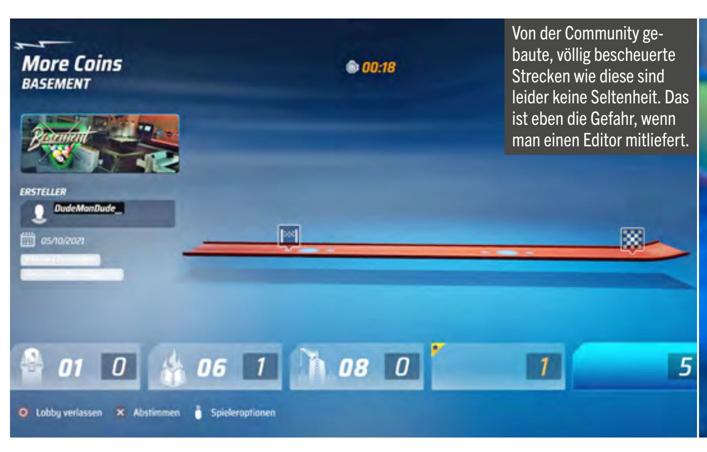
Die Kampagne namens City Rumble kommt mit einer hübschen Übersichtskarte daher, die verschiedene Strecken, Rätsel und Bosskämpfe verbindet. Das klingt auf dem Papier ganz cool, ist in der Praxis aber ein ernüchterndes System. Abgesehen von normalen Rennen gegen die KI und Rennen auf Zeit gibt es hier nämlich nicht viel zu sehen. Oh, außer „Rätseln", mit großen Anführungszeichen. Diese bestehen dann zum Beispiel daraus, eine der vorherigen Mission mit einem bestimmten Fahrzeug abzuschließen. Diese Aufgaben sind so belanglos, man hätte sie gleich komplett weglassen können.

Und auch „Bosskämpfe" gibt es, ihr seht, wir setzen erneut auf Anführungszeichen. Dabei handelt es sich einfach etwas längere und schwerere, aber dennoch normale Rennen gegen die KI. Man wählt also im Endeffekt Rennen nach Rennen auf der Karte an, um an Geld zu kommen, mit dem man wiederum Lootboxen kauft oder bereits freigeschaltete Hot-Wheels-Modelle verbessert.

Multiplayer zum Durchdrehen

Der lokale Multiplayer setzt auf Zweispieler-Splitscreen, funktioniert einwandfrei und lässt einen das an sich gute Gameplay gemeinsam mit einem Freund genießen, ohne merkbare Einbuße bezüglich der Performance. Probleme macht der Online-Multiplayer. In der Theorie sollte das Ganze eigentlich nicht sonderlich schwer sein: Man tritt einer Lobby bei, wählt sein bevorzugtes Fahrzeug, danach noch eine Strecke und tritt dann gegen andere Spieler auf dieser Strecke an. Die Entwickler haben aber zwei Sachen unterschätzt: Das absolut unterwältigende Gamedesign-Talent der Playerbase und die viel zu hohe Wahrscheinlichkeit, online auf Trolle zu treffen.

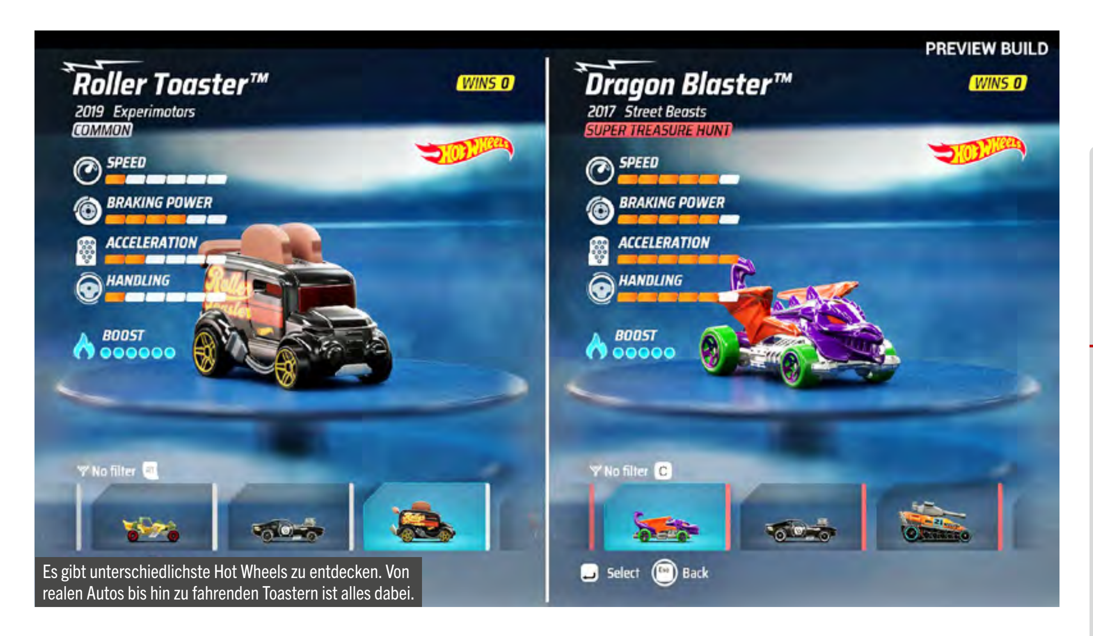
Das Problem ist nämlich, dass sich jeder Spieler in der Lobby seine präferierte Map aus einer Auswahl von fünf unterschiedlichen Strecken aussuchen darf. Diejenige mit den meisten Stimmen wird als nächstes befahren. So weit, so gut. Aus den fünf Strecken sind drei Stück Teil des normalen Spiels, die anderen beiden sind jedoch von der Community erstellt.



Von der Community gebaute, völlig bescheuerte Strecken wie diese sind leider keine Seltenheit. Das ist eben die Gefahr, wenn man einen Editor mitliefert.



Die Wagen strotzen nur so vor Detailreichtum und Kreativität. Manche sehen sogar richtig cool aus, vor allem, wenn sie so in Szene gesetzt werden.



Es gibt unterschiedlichste Hot Wheels zu entdecken. Von realen Autos bis hin zu fahrenden Toastern ist alles dabei.

Es passiert erstaunlich häufig, dass eine komplett furchtbare Strecke das Voting gewinnt und man gezwungen wird, diese zu befahren. Die absoluten „Highlights" sind dabei Strecken, bei denen das Ziel quasi direkt beim Start platziert wird und man minutenlange Ladezeiten und Wartezeiten in der Lobby auf sich nimmt und dann exakt eine Sekunde zum Fahren der Strecke benötigt. So etwas ist leider keine Seltenheit. Was auch komplett fehlt, ist irgendeine Art von Rangliste oder anderem Fortschrittssystem.

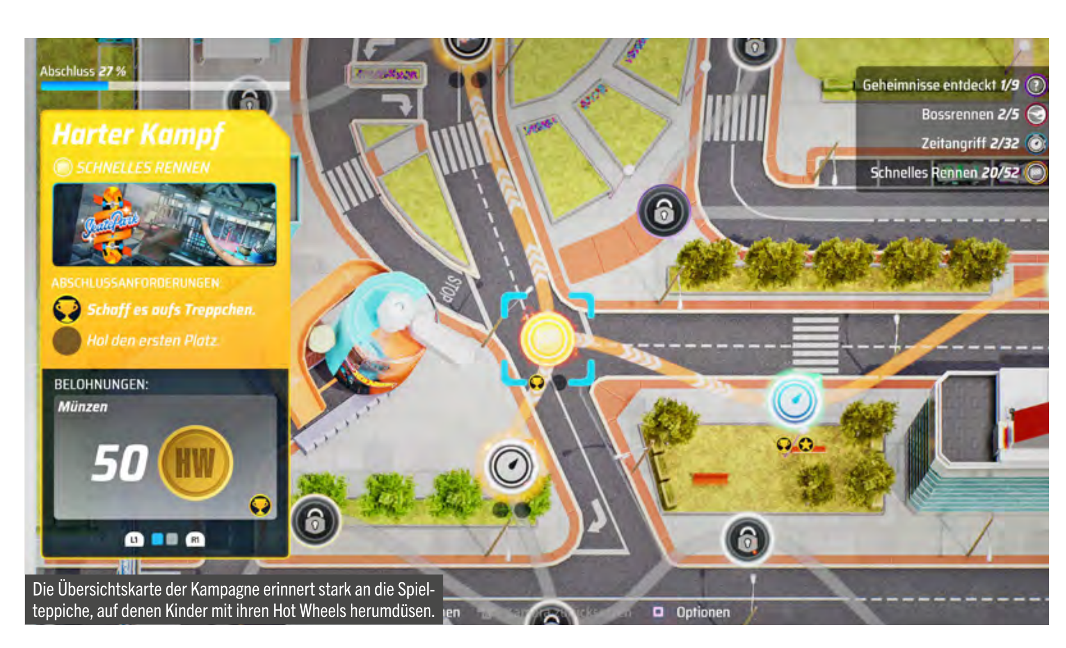
Kreativität, die auf der Strecke bleibt

Die Umgebungen, in denen die Strecken aufgebaut sind, sind wie erwähnt sehr schön gestaltet. Sie kommen nur leider oftmals kaum zur Geltung, da man sich zu 95 Prozent der Zeit auf den Hot-Wheels-typischen Plastikstreckenteilen befindet. Hier hätten wir uns viel mehr Ausflüge in die Wohnzimmer- oder Garagen-Pampa gewünscht. Man fährt vielleicht mal unter einer Pizzaschachtel durch oder ein kleiner Teil einer Strecke führt über ein Sofa. Das fühlt sich aber leider immer eher wie ein Gimmick anstatt nach einem zentralen Element der Strecken an.

Das ist sehr schade, da mit den schönen Umgebungen und dem Spielzeugauto-Setting eigentlich alle nötigen Punkte für interessante Kurse geboten sind. Theoretisch kann die Community Abhilfe schaffen, indem sie die weitläufig aufgebauten Umgebungen nutzt, um dort selbst kreative Parcours zu bauen. Sonderlich gut funktioniert das in der Praxis aber momentan eben noch nicht. Dabei bietet der Editor wirklich viele Möglichkeiten, seiner Kreativität freien Lauf zu lassen, sofern man sich an die etwas kontraintuitive Steuerung gewöhnen kann.

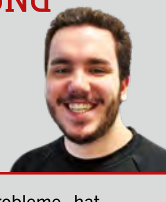
Nicht die Bestzeit, aber über die Ziellinie

Vom Setting über das Gameplay bis hin zur optischen Umsetzung fährt Hot Wheels Unleashed ganz vorne mit. Das Gesamtpaket der Miniaturautos wird aber durch viele kleine Hindernisse ausgebremst. Der uninspirierte Soundtrack und der etwas schwer zu bedienende Editor sind noch Punkte, über die man hinwegsehen kann. Die Entscheidung, Lootboxen einem herkömmlichen Freischaltesystem vorzuziehen, die langweilige Kampagne und der undurchdachte Multiplayer stellen für Hot Wheels Unleashed leider ein Schlagloch dar, welches einfach nicht umfahren werden kann. Wenn man sich mit dem Setting anfreunden kann und kein Problem mit all diesen Makeln hat, bekommt man mit Hot Wheels Unleashed ein ansonsten durchaus überzeugendes Arcade-Rennspiel mit Nostalgiefaktor. ❑



Die Übersichtskarte der Kampagne erinnert stark an die Spielteppiche, auf denen Kinder mit ihren Hot Wheels herumdüsen.

MEINE MEINUNG

Benjamin Lachmann

„Dieser Bolide bekommt gerade noch so die Kurve."

Obwohl es so seine Probleme hat, macht Hot Wheels Unleashed ziemlich viel Spaß. In den Stunden, die ich mit dem Spiel verbracht habe, überwogen die positiven Punkte meistens sogar gegenüber den negativen. Klar, die Lootboxen sind seltsam, aber die Inhalte, die ich daraus erhalten habe, haben mich trotzdem immer irgendwie gefreut. Die Kampagne ist nicht sonderlich berauschend, durch das starke Fahr-Gameplay sind die einzelnen Missionen trotzdem unterhaltsam. Es gibt aber auch Punkte, die meinen Spaß deutlich stärker getrübt haben, etwa der bescheuerte Online-Multiplayer. Mehr Zeit mit dem Warten auf gute Strecken zu verbringen, als mit dem eigentlichen Befahren von diesen, ist absolut nicht akzeptabel. Es bleibt einfach der konstante Beigeschmack, dass Hot Wheels Unleashed so viel mehr hätte sein können. Das Spielzeug-Setting, bei dem die ganze Welt um einen herum gigantisch erscheint, würde so viele Möglichkeiten bieten, um extrem individuelle und besondere Strecken zu bauen, die man so noch nie gesehen hat. Gute Ansätze sind ja vorhanden, im Endeffekt gehen die Ideen aber nie über einen kleinen Abstecher auf ein Sofakissen oder Ähnliches hinaus und mir blieb so aus meiner gesamten Zeit mit dem Spiel keine Strecke wirklich in Erinnerung. Eine Stage, welche durch ein Wohnzimmer führt und bei der man unter einem Sessel hindurch und über einen Teppich fahren muss, oder eine Fahrbahn, die im Inneren einer Tiefkühltruhe verläuft und über gefrorenes Essen führt, wären doch zum Beispiel nett gewesen! Ich hatte also leider selbst während der besten Momente von Hot Wheels Unleashed durchgehend diesen Beigeschmack der verpassten Chance.

PRO UND CONTRA

- ➕ Interessantes Setting in Spielzeugform
- ➕ Gutes Fahrgefühl
- ➕ Hübsche und detailverliebte Optik
- ➕ Viele Hot Wheels zum Sammeln und Anpassen
- ➕ Umfangreicher Editor
- ➖ Lootboxen als Freischaltesystem
- ➖ Multiplayer mit Community-Maps
- ➖ Unterwältigende Kampagne
- ➖ Schwacher Soundtrack
- ➖ Unintuitive Steuerung im Editor
- ➖ Tolles Setting wird zu wenig genutzt



Crysis Remastered Trilogy



Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Crytek
Hersteller: Crytek
Termin: 15. Oktober 2021
Preis: ca. 50 Euro
USK: ab 18 Jahren

Edelgrafik für eine neue Generation: Nach dem dürftigen ersten Teil legt Crytek auch die beiden Nachfolger neu auf. Und diesmal stimmt auch die Performance.

Von: Felix Schütz

Crysis polarisiert. Das war schon immer so und dürfte sich auch mit der Remastered Trilogy kaum ändern. Der gefeierte erste Teil bekam schon im letzten Jahr eine Neuauflage spendiert, die allerdings für lange Gesichter sorgte: Crysis Remastered basierte auf den schwächeren Konsolenfassungen, litt unter Bugs und ließ sogar einen coolen Level aus dem Originalspiel vermissen. Vor allem aber enttäuschten die hohen Hardwareanforderungen, die sich auch nicht durch ein paar hübschere Texturen und Raytracing erklären ließen. Seither ist viel passiert, das Spiel wurde mit mehreren Patches in Form gebracht und macht heute eine bessere Figur als noch bei Release – auch wenn das Original von 2007 immer noch klar die Nase vorn hat.

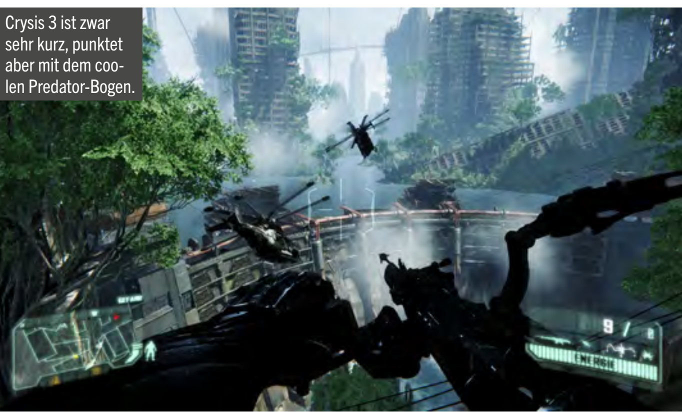
Unseren Test zum ersten Crysis Remastered habt ihr allerdings schon in Ausgabe 11/20 gelesen, darum soll es hier vor allem um die beiden Nachfolger gehen. Denn die Crysis Remastered Trilogy vereint erstmals alle drei Teile in einem starken Paket, in dem besonders Crysis 2 und Crysis 3 überzeugen! Crytek und Saber Interactive haben sich die Kritik am ersten Remaster zu Herzen genommen und in den Nachfolgern auf eine saubere Performance geachtet. Einziger Wermutstropfen: Die Remastered Trilogy umfasst leider nicht den in Vergessenheit geratenen PC-Ableger Crysis Warhead. Das Bonus-Kapitel rund um den Helden Psycho war zwar sehr kurz, aber gelungen – wirklich schade! Auch sämtliche Mehrspielermodi wurden gestrichen, was sich aber verschmerzen lässt. Die hatten schließlich schon in den Ur-Fassungen kein langes Leben.

Maximum Grafik

Betrachten wir zunächst die Technik, denn hier hat sich eine ganze Menge getan. Saber Interactive und Crytek haben besonders im zweiten Spiel erstaunlich viele Texturen ausgetauscht und durch neue, detailreichere Varianten ersetzt. Glas wirkt dank verbesserter Transparenzen viel realistischer als früher und schönere Beleuchtung sowie Global Illumination (SVOGI) sorgen für ein stimmungsvolleres, glaubhafteres Erscheinungsbild. Auch der Farbton hat sich dabei ein wenig geändert, der leicht blaustichige Look des alten Crysis 2 wurde sichtbar entschärft, die neue Lichtstimmung ist realistischer. Außerdem sind Waffenanimationen nicht mehr auf 30fps beschränkt und sehen nun schön geschmeidig aus. Das Gleiche gilt auch für die schicken Wellenbewegungen oder das wogende Gras in Crysis 3.

Diesmal schick *und* flott

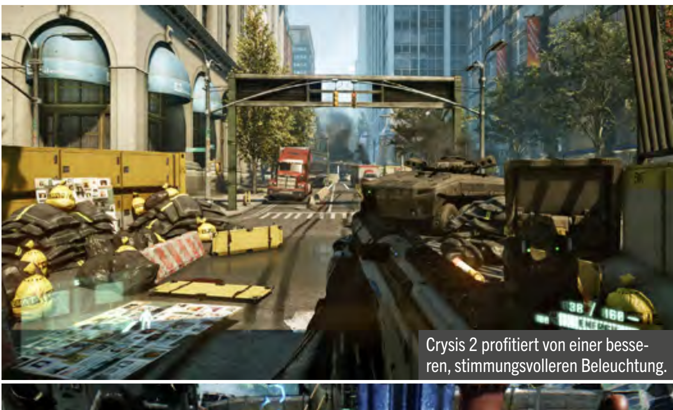
Nur in der PC-Fassung von Crysis 2 Remastered sind mehrere Raytracing-Qualitätsstufen verfügbar, die unter anderem für realistische Spiegelungen sorgen. So reflektiert die Umgebung nun beispielsweise in Pfützen oder im Lack von Fahrzeugen. Ab der zweithöchsten Raytracing-Einstellung könnt ihr sogar euren Nanosuit in Fensterscheiben oder in bestimmten metallischen Oberflächen erkennen! Diese Effekte gehen zwar spürbar zu Lasten der Performance, allerdings könnt ihr mit zugeschaltetem DLSS wieder



Crysis 3 ist zwar sehr kurz, punktet aber mit dem coolen Predator-Bogen.



Schickes Raytracing: Nur Crysis 2 hat solche aufwendigen Reflektionen zu bieten.


Crysis 2 profitiert von einer besseren, stimmungsvolleren Beleuchtung.


Die Gegner-KI ist nicht die beste, doch die Action fetzt immer noch wie am ersten Tag.

deutlich mehr Frames rauskitzeln und so – bei entsprechender Hardware – auch mit voll aufgedrehten Grafikeinstellungen flüssig spielen. Ein ähnliches Bild zeigt sich bei Crysis 3, das schon bei seiner Erstveröffentlichung spektakulär aussah und bis heute wenig von seinem Glanz verloren hat. Trotzdem profitiert auch Crysis 3 Remastered von einer verbesserten, realistischeren Beleuchtung und Raytracing-Reflektionen, auch wenn die Fortschritte hier deutlich weniger auffallen als in Crysis 2. Zur Erinnerung: Crysis 3 ist gerade mal acht Jahre alt.

Umstrittene Evolution

Als Crysis 2 vor zehn Jahren erschien, hatte es bei vielen Fans einen schweren Stand. Crytek verabschiedete sich damals von alten Tugenden und entwickelte seine nächsten Spiele mit besonderem Augenmerk auf die Konsolen, was Einschnitte mit sich brachte. Der Grund dafür war unerfreulich: Das originale Crysis war zwar eine technische Meisterleistung und kassierte Top-Wertungen, fraß aber selbst modernste Hardware zum Frühstück und wurde – laut Crytek – in einem irren Ausmaß raubkopiert. Der neue Fokus auf Konsolen sollte das Problem mit den Raubkopien lösen, brachte aber nicht nur technische Herausforderungen mit sich. Auch inhaltlich ging Crytek neue Wege, um ein breiter aufgestelltes Publikum anzusprechen: Die herrlich weiten Dschungel-Levels des ersten Crysis wurden durch eine grafisch schicke, aber auch ziemlich ausgelutschte New Yorker Stadtkulisse ersetzt. Der Spielfluss war linearer, die Zerstörungsmöglichkeiten zurückgeschraubt, die taktischen Möglichkeiten des Vorgängers rückten in den Hintergrund. Auch die Story knüpfte nur noch lose an das erste Crysis an und wollte als Fortsetzung nicht so recht funktionieren: Die Aliens hatten plötzlich einen Namen und sahen komplett anders aus, dazu gab's eine mysteriöse Militärfraktion, einen neuen stummen Helden und Nebencharaktere, die gefühlt aus dem Nichts auftauchen. Diese Rechnung geht einfach nicht auf: Obwohl die Inszenierung auch heute noch richtig stimmungsvoll geraten ist, stolpert der dünne Plot mit seinen trashigen Dialogen immer wieder über seine eigenen Ambitionen. Ein Problem, das sich auch durch den dritten Teil zieht.

Macht es heute noch Spaß?

Doch wer Crysis 2 und 3 wegen ihrer Story abschreibt, verpasst zwei klasse Shooter, die auch heute noch überzeugen! In vielerlei Hinsicht sind die beiden Spiele sogar besser gealtert als der erste Teil. Die Action geht wunderbar flüssig von der Hand und fühlt sich durchweg gut an. Einzig die gelegentlichen Aussetzer in der Gegner-KI fallen immer noch störend auf. Das Nanosuit-Gameplay ist dafür unverändert spaßig: Dank eures Hightech-Anzugs könnt ihr fließend zwischen einem Tarn- und Panzerungsmodus wechseln, schnell rennen, hoch springen oder euch an Kanten raufziehen. Das spielt sich immer noch schön dynamisch. Crysis 3 macht in der Hinsicht sogar noch eine Ecke mehr Spaß, weil ihr hier den coolen Predator-Bogen erhaltet, mit dem ihr endlich getarnt feuern könnt. Das sorgt zusammen mit dem etwas offeneren Leveldesign für mehr taktische Möglichkeiten und spannende Katz-und-Maus-Gefechte. Allerdings ist Crysis 3 ausgesprochen kurz geraten, in 5 bis 7 Stunden ist man da normalerweise durch. Das ist sogar weniger als in den beiden Vorgängerspielen. Zusammengerechnet bekommt ihr mit der Crysis Remastered Trilogy trotzdem bis zu 25 Stunden Shooter-Unterhaltung geboten, spielerisch zwar unverändert, aber technisch sichtbar aufpoliert. Nun müsst ihr nur noch entscheiden, ob euch das den Kaufpreis von 50 Euro wert ist. Ihr bekommt die Trilogie im Epic Games Store. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



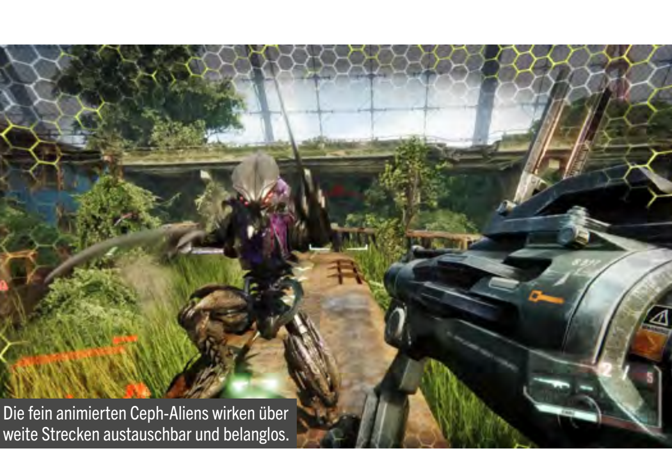
„Schicke Ehrenrunde für Cryteks Grafikbomben. "

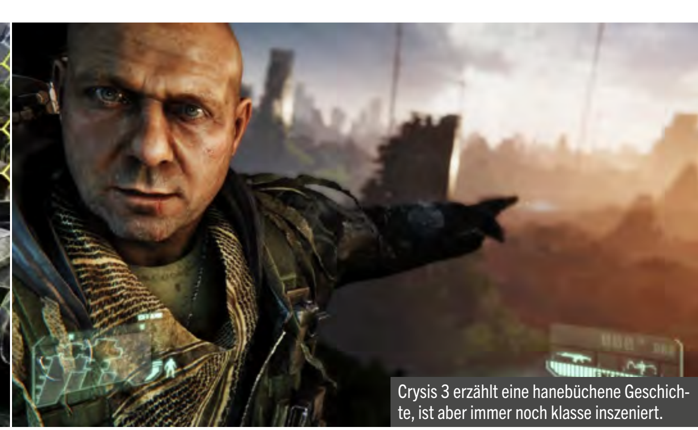
Die Neuauflagen von Crysis 2 und Crysis 3 sind gelungen: Am Gameplay ändert sich zwar nix und die Story ist so trashig wie eh und je, doch technisch zeigen sich die Shooter in Bestform. Nach der Kritik am ersten Crysis Remastered haben die Entwickler die richtigen Lehren gezogen und sich diesmal auf saubere Performance und sinnvolle Grafik-Upgrades konzentriert. Auf den Konsolen ist der Sprung natürlich besonders sichtbar: Wer die Spiele bislang nur auf PS3 und Xbox 360 erlebt hat, bekommt hier ein tolles Upgrade. Auf dem PC zeigen sich die optischen Verbesserungen vor allem bei Crysis 2, die neue Beleuchtung, die feineren Texturen und die Raytracing-Effekte können sich sehen lassen! Ob man dafür aber nochmal so viel Geld berappen will, wenn man die Originale schon besitzt, steht natürlich auf einem ganz anderen Blatt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Solide Performance in Crysis 2 und 3
- ➕ Neue, stimmungsvolle Beleuchtung
- ➕ Schärfere Texturen
- ➕ Schickes Raytracing in Crysis 2
- ➕ Gewohnt gutes Nanosuit-Gameplay
- ➕ Dynamisches Ballern und Schleichen
- ➕ Stimmungsvolle Inszenierung
- ➕ Drei Spiele enthalten
- ➕ Freie Sprachauswahl
- ➖ Remaster von Crysis 1 ist teilweise schlechter als das Original von 2007
- ➖ Crysis 3 grafisch kaum verbessert
- ➖ Arg lineares Leveldesign in Crysis 2
- ➖ Trashige, lückenhafte Story
- ➖ Gelegentlich dumme Gegner-KI
- ➖ Crysis Warhead fehlt im Paket




Die fein animierten Ceph-Aliens wirken über weite Strecken austauschbar und belanglos.


Crysis 3 erzählt eine hanebüchene Geschichte, ist aber immer noch klasse inszeniert.

DER **EINKAUFSFÜHRER**

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Ego-**Shooter** (Einzelspieler)

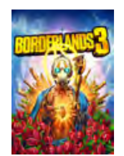
In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, Bioshock Infinite, ist ähnlich überzeugend und glänzt mit einer fantastischen Story.

Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games



Borderlands 3

Größer, besser und mit noch mehr Chaos geht es diesmal nicht nur auf Pandora auf die wilde Jagd nach mit Schätzen gefüllten Kammern. Actionreiche Kämpfe und massenhaft Loot sorgen für jede Menge Spielspaß.

Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: 2K Games



CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision



Doom Eternal

Ein grandioser Höllenritt, der sogar Doom (2016) locker hinter sich lässt: Euch erwarten deutlich schnellere Kämpfe, härtere Gegner und viel mehr Story als im Vorgänger! Die Sprungeinlagen sind allerdings Geschmackssache.

Getestet in Ausgabe: 05/20
Publisher: Bethesda



Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf: Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda



Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur genial ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

Ego-**Shooter** (Mehrspieler)

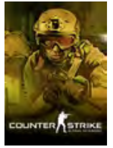
In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.



Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

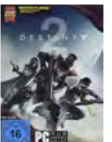
Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts



Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial und funktioniert wie eh und je.

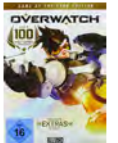
Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve



Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision



Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

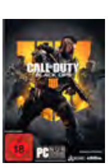
Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



Valorant

Mehrspielermatches mit sehr präzisem Gunplay und ohne Respawn. Ihr müsst eine Bombe platzieren und vor dem gegnerischen Team bewachen. Die unterschiedlichen Fähigkeiten der Helden verleihen dem Spiel Würze.

Getestet in Ausgabe: 07/20
Publisher: Riot Games



Call of Duty: Black Ops 4

Der beste Multiplayer-Spaß der Reihe seit Modern Warfare 2. Black Ops 4 begeistert mit sehr gutem Balancing, hochwertigen Modi, motivierendem Fortschrittssystem sowie hervorragendem Gunplay und Movement-System.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

Rollenspiele

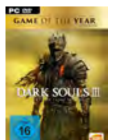
Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

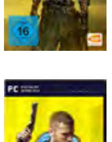
Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft



Dark Souls 3

Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspielerfeatures eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspielfans.

Getestet in Ausgabe: 05/16
Publisher: Bandai Namco



Cyberpunk 2077

Spielerische Freiheit für verschiedene Spielertypen wird in der dystopischen Cyberpunk-Welt großgeschrieben. Dazu erzählt das Spiel eine spannende Geschichte mit tollen Charakteren und epischen Momenten.

Getestet in Ausgabe: 02/21
Publisher: CD Projekt Red



Horizon: Zero Dawn

Das Action-RPG begeistert mit wunderschönen Landschaften, einem interessanten Setting, abwechslungsreichen Kämpfen und einer verdammt guten sowie intelligenten Geschichte. Im Gegenzug leistet es sich kaum Fehler.

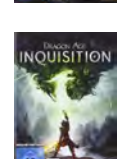
Getestet in Ausgabe: 09/20
Publisher: Sony



Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit Baldur's Gate 2.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios



Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil Origins ist aber auch super!

Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts



Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

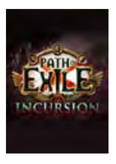
Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda



Mass Effect: Legendary Edition

Das gelungene Remaster enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen – jetzt in polierter Optik und mit sinnvollen Verbesserungen.

Getestet in Ausgabe: 07/21
Publisher: Electronic Arts



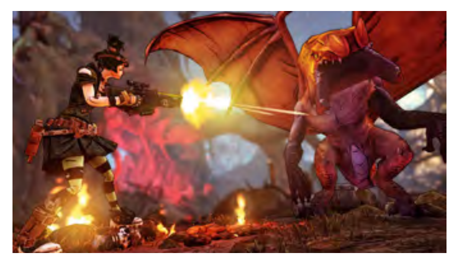
Path of Exile

Ein herrlicher Diablo-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % free2play.

Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games

Tiny Tinas Sturm auf die Drachenfestung

Im Februar erscheint mit Tiny Tinas Wonderlands das neueste Spiel von Gearbox Software. Die Idee für den Titel geht auf den DLC „Tiny Tinas Sturm auf die Drachenfeste" für Borderlands 2 zurück. Schon damals fungierte die aufgedrehte Tina als Dungeon Master für ein imaginäres Fantasy-Abenteuer, in das sich die Helden von Borderlands 2 stürzen mussten. Um euch auf den Release von Wonderlands einzustimmen, haben die Macher den DLC jetzt noch einmal als eigenständiges Spiel veröffentlicht. Darin gilt es, das Königreich vor unzähligen Gefahren zu beschützen und gleichzeitig mit den ständig von Tinas Laune getriebenen Veränderungen der Spielwelt klarzukommen. Neue Inhalte gibt es aber nicht. Wer den DLC schon kennt, braucht die Standalone-Fassung daher nicht. Immerhin ist der Preis mit zehn Euro fair gehalten. **Matthias Dammes**





Pillars of Eternity 2: Deadfire

Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe Baldur's Gate aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod Enderal ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda



The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition

Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons Hearts of Stone und Blood and Wine. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco

Adventures

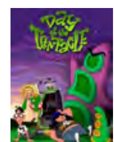
Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!



Deponia: The Complete Journey

Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, Doomsday, ist ähnlich gut.

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment



Day of the Tentacle Remastered

Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genre-Fan Pflicht.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine



Life is Strange

Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreise-Story mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: das Prequel Before the Storm.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix



The Book of Unwritten Tales

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger agiert auf ähnlichem Niveau.

Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow



Monkey Island 2: Special Edition

Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts



The Inner World

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games



The Walking Dead

Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games

Far Cry 6: Vaas – Wahnsinn

Wie schon im Vorfeld angekündigt, werden sich die DLCs zu Far Cry 6 mit einer Reise durch die Psyche der Bösewichter vergangener Serienteile beschäftigen. Mit Vaas: Wahnsinn ist nun das erste dieser Zusatzpakete erschienen. Hier schlüpft ihr in die Rolle von Vaas Montenegro, dem berüchtigten Gegenspieler aus Far Cry 3. In der Story des DLCs bekommt der Spieler einen nie dagewesenen Einblick in die Vergangenheit und die inneren Dämonen von Vaas, wodurch seine Beweggründe besser nachvollziehbar werden. Spielerisch bedient sich der DLC beim Roguelite-Genre. Zu Beginn haben wir nicht mehr als eine Pistole zur Verfügung, um uns in einer verzerrten Version von Rook Island zu verteidigen. Im Spielverlauf finden wir neue Waffen, Upgrades und verbessern unsere Möglichkeiten. So reisen wir immer tiefer in die Psyche des Inseldespoten. Damit dringt der DLC wieder deutlich stärker in fantastische und übernatürliche Gefilde vor, nachdem das Hauptspiel von Far Cry 6 doch vergleichsweise geerdet daherkam. Wer sich in den verschiedenen Durchgängen ausführlich umschaut, findet nicht nur nützliche Waffen, auch die serientypischen Sammelgegenstände dürfen natürlich nicht fehlen. Der DLC ist einzeln zum Preis von rund 15 Euro erhältlich. Außerdem ist das Zusatzpaket natürlich auch im Season-Pass enthalten, der für rund 40 Euro zu haben ist. **Matthias Dammes**



Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6: Gathering Storm

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis in die Zukunft. Mit dem zweiten Add-on erreicht das Spiel seinen Höhepunkt und eine Feature-Vielfalt, wie man sie im Rundenstrategie-Genre kaum ein zweites Mal findet.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: 2K Games



Company of Heroes 2

Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt Company of Heroes 2 mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ



Crusader Kings 3

Der König der komplexen Grand-Strategy, in dem ihr eure eigene Dynastie durch Krieg, Intriegen, politsche Ränkespiele und historische Ereignisse des Mittelalters manövriert. Dank neuer Hilfen und Tutorials diesmal sogar etwas zugänglicher.

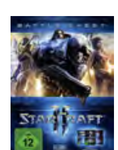
Getestet in Ausgabe: 10/20
Publisher: Paradox Interactive



Desperados 3

Die Macher von Shadow Tactics servieren Wildwest-Taktik vom Feinsten: Mit einem Expertenteam knobelt ihr euch durch eine fordernde Kampagne, die mit cleverem Leveldesign und zig Lösungswegen für bis zu 30 Stunden motiviert.

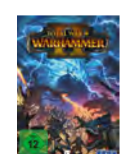
Getestet in Ausgabe: 08/20
Publisher: THQ Nordic



Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die Starcraft-2-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment



Total War: Warhammer 2

Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Allerdings war auch der direkte Vorgänger richtig gut.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Sega



XCOM 2

Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.



Dirt Rally

Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters



F1 2021

Eine tolle Racing-Geschichte, die die Faszination Formel 1 einfängt, ein großer Umfang und jede Menge Spielspaß durch ein nochmals verbessertes Fahrgefühl machen das Spiel zu einem Muss für Motorsport-Fans.

Getestet in Ausgabe: 09/21
Publisher: Electronic Arts



Forza Motorsport 7

In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft



Forza Horizon 5

Das visuell grandiose Mexiko ist nur einer der vielen Gründe, warum Forza Horizon 5 als neuer König der Arcade-Racer zählt. Ein riesiger Umfang und jede Menge Spielspaß: Bloß nicht verpassen!

Getestet in Ausgabe: 01/22
Publisher: Microsoft



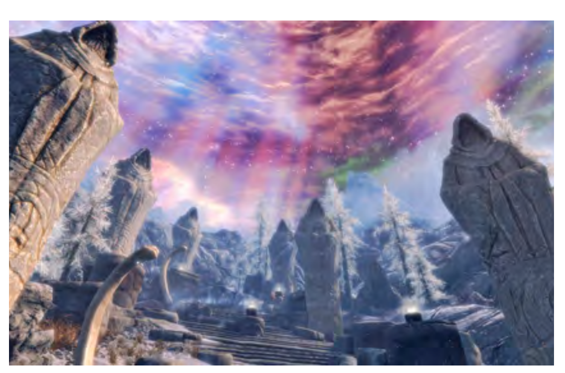
Project Cars 2

Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrerhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

TES: Skyrim – Anniversary Edition

Skyrim, Skyrim, Skyrim, wohin das Auge reicht. Mittlerweile gibt es wohl kaum eine Plattform, auf die Bethesdas Mammutrollenspiel noch nicht geportet wurde. Lediglich Fans des Game Boy Color und der Magnavox Odyssey müssen sich noch ein wenig gedulden. Anders PC-Besitzer: Die können sich jetzt die gefühlt zwölfte Variante des Spiels kaufen. Denn: Pünktlich zum zehnjährigen Jubiläum des Spiels – wir erinnern uns, 11.11.11 – erschien nun die sogenannte Anniversary Edition. Die kostet zugegebenermaßen wirklich happige 50 Euro, lässt sich aber notfalls auch von der Special Edition von 2016 ausgehend für 20 Euro upgraden – das klingt schon deutlich fairer. Doch was ist nun so besonders an dem Paket? Logischerweise sind alle Inhalte der Special Edition an Bord, also das Hauptspiel sowie die drei Add-ons Dawnguard, Hearthfire und Dragonborn. Der große Unterschied ist aber der Fokus auf zahlreiche Mods, denn Bethesda hat dem Paket über 500 Kreationen aus dem Creation Club beigelegt. Der versteht sich als kurierter Mod-/Add-on-Marktplatz, die Inhalte sind hier also nicht gratis, sondern kosten Echtgeld-Credits, sind dafür aber auch von u. a. von Bethesda selbst und anderen Entwicklern beigesteuert. Und bei Fan-Kreationen hat man die Qualitätskontrolle übernommen. Alle 500+ Mods aus der Anniversary Edition einzeln zu kaufen, wäre also weitaus teurer gewesen. Ob man sie



aber unbedingt braucht, muss jeder selber wissen. Gänzlich neu dabei ist zudem ein etwas rudimentäres Angel-System – naja. Wichtiger Hinweis allerdings an dieser Stelle: Wer sein Skyrim fleißig mit Community-Mods angepasst hat, muss natürlich mit der AE von vorne anfangen. Sprich: Es braucht geupdatete Versionen der Mods, ansonsten gibt es Probleme. Wer Skyrim hingegen noch gar nicht kennt, kriegt hier wohl das perfekte Starter-Bundle. **Sascha Lohmüller**

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen, sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.

Final Fantasy 14: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: FF-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: Guild Wars 2 beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft



World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber WoW ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment



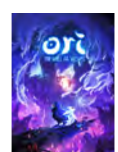
Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte Star-Wars-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

Action/Action-Adventure

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



Ori and the Will of the Wisps

Oris zweites Abenteuer ist ein grafisch umwerfender Metroidvania-Plattformer mit toller Spielbarkeit, verbesserten Kämpfen, grandiosem Soundtrack und einer Story, die zu Tränen rührt. Tipp: Spielt vorher den großartigen Vorgänger!

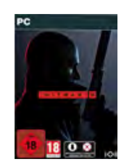
Getestet in Ausgabe: 04/20
Publisher: Microsoft



A Plague Tale: Innocence

In dem Action-Adventure mit starkem Story-Fokus fliehen wir im virtuellen Mittelalter vor Pest, Rattenplage und Inquisition. Der Titel glänzt mit tollen Charakteren, einer packenden Story und ganz viel Atmosphäre.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Focus Home Interactive



Hitman 3

Der fantastische Abschluss der Reboot-Trilogie. Das Stealth-Abenteuer rund um Agent 47 überzeugt mit einzigartigen Schauplätzen, einer packenden Story und riesigen Sandbox-Welten zum Austoben.

Getestet in Ausgabe: 03/21
Publisher: Square Enix



Tom Clancy's The Division 2

Vollgepackt mit massig Inhalten, verbessertem Gameplay sowie einem detaillierten und abwechslungsreichen Washington D.C., macht das Spiel die Mängel seines Vorgängers vergessen. Der neue Maßstab für Loot-Shooter.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Ubisoft



Sekiro: Shadows Die Twice

From Software auf neuen Pfaden: Sekiro bietet nur vereinzelt Rollenspielelemente, verzichtet auf einen Mehrspieler-Part und liefert stattdessen herausragende, anspruchsvolle Action im Japan-Setting.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Activision



Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

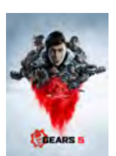
Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games



Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory



Gears 5

Ein spektakulär inszeniertes Action-Abenteuer mit widerlichen Gegnern, fetten Wummen und markigen Sprüchen. Im neuen Teil bietet die Gears-Reihe dank Bot Jack auch eine taktische Komponente und Open-World-Flair!

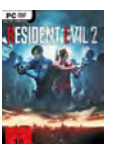
Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: Microsoft



Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an Dark Souls.

Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry



Resident Evil 2 Remake

Mehr als 20 Jahre nach dem Original gelingt es Capcom auf beeindruckende Weise, einen Klassiker des Horror-Genres wiederauferstehen zu lassen. Das Remake schafft die perfekte Balance zwischen Oldschool und Moderne.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: Capcom



Shadow of the Tomb Raider

Noch schöner, noch abwechslungsreicher, noch besser und so gestaltet, dass jeder es spielen kann, wie er es bevorzugt: Laras aktuelles Abenteuer lässt sogar den sehr guten direkten Vorgänger im Vergleich alt aussehen.

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Square Enix



Aufbauspiele/Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.



Anno 1800

Zurück im historischen Setting, knüpft die Serie wieder an alte Stärken an und baut diese sinnvoll mit einer ganzen Reihe neuer Features aus. Dazu begeistert das Spiel mit seiner Komplexität auch Aufbauprofis.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Ubisoft



Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive



Jurassic World: Evolution 2

Was im Film immer schief geht, könnt ihr in eurem eigenen Dinopark besser machen. Neue Features und Inhalte sorgen für mehr Tiefgang und Herausforderungen für Neueinsteiger und Profis. Aber am wichtigsten: massig Dinos!

Getestet in Ausgabe: 01/22
Publisher: Frontier Developments



Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im Theme-Park-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments



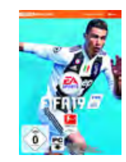
Two Point Hospital

Wie viel Spaß kann es machen, ein Krankenhaus zu managen? Sehr viel, wie diese Aufbau-Sim der Entwickler von Theme Hospital beweist! Abwechslungsreich, herausfordernd und sowohl für Anfänger als auch Profis geeignet!

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Sega

Sportspiele

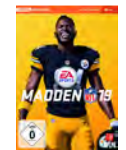
Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht FIFA 19 im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts



Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert Madden auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

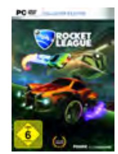
Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts



PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami



Rocket League

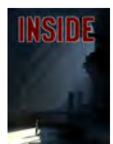
Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix

Special Interest



Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet Inside mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

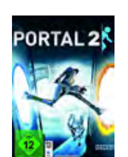
Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead



Hades

Höllisch motivierende Rogue-lite-Action von den Bastion-Machern. Als lässiger Götterprinz kämpft ihr euch durch die griechische Unterwelt, sammelt mächtige Upgrades und taucht mit jedem Tod tiefer in die sympathische Story ein.

Getestet in Ausgabe: 11/20
Publisher: Supergiant Games



Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger sollte man aber auch nicht verpassen.

Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve



It Takes Two

Ein genialer Koop-Spaß für zwei Spieler, der sowohl mit einer emotionalen, toll erzählten Geschichte als auch mit hübschem Design sowie herrlich kreativem und abwechslungsreichem Gameplay glänzt.

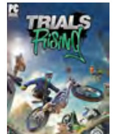
Getestet in Ausgabe: 05/21
Publisher: Electronic Arts



Streets of Rage 4

Die Fortsetzung der Mega-Drive-Trilogie verströmt das alte Flair der beliebten Brawler-Reihe, schafft es mit viel Liebe zum Detail und einem überarbeiteten Kampfsystem aber auch, jüngere Zocker zu begeistern.

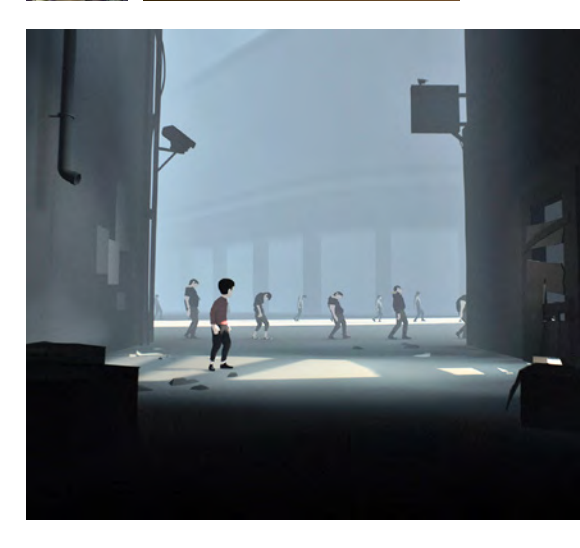
Getestet in Ausgabe: 06/20
Publisher: Dotemu



Trials Rising

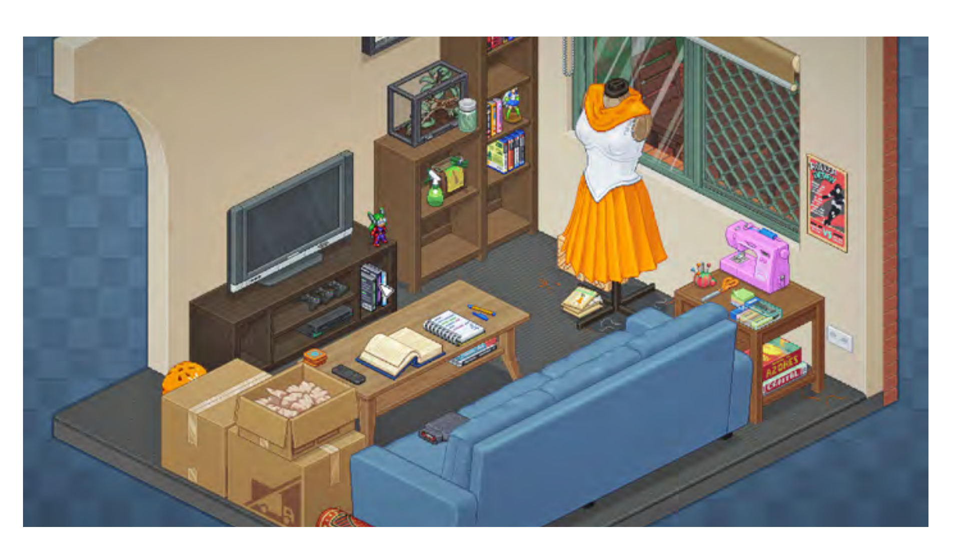
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 04/19
Publisher: Ubisoft



Unpacking: Umzug, aber entspannt

Die Protagonistin von Unpacking spricht das ganze Spiel über kein Wort, ihr bekommt sie nie zu Gesicht – und trotzdem fühlt es sich nach etwa drei bis vier Stunden an, als stünden wir dieser unsichtbaren, stummen Person sehr nahe. Die Zusammenfassung des Indie-Puzzle-Spiels klingt erst mal nach verkopftem Arthouse-Game: Wir räumen Umzugskartons aus, mit jedem neuen Heim und jeder ausgepackten Kiste lernen wir die Besitzerin all des Krempels besser kennen. Anfangs noch drapieren wir Plüschtiere im Kinderzimmer auf dem Bett, später verstauen wir spärliche Habseligkeiten in der ersten Studentenbude. Das Gameplay bleibt dabei so simpel, dass unser Gehirn freie Bahn hat, die Geschichte um all die Alltagsgegenstände herum zu stricken. Wir heben Objekte aus ihrem Pappgrab, setzen sie auf den Tisch, legen sie in Schubladen, hängen sie in den Schrank und so weiter. Ein paar einfachen Regeln müssen wir folgen, Kakerlaken-Spray gehört etwa nicht auf die Arbeitsfläche. Ansonsten reicht es bis auf seltene Ausnahmen (die mit der Handlung zu tun haben) aus, Gegenstände ein paar mal zu drehen und ansonsten nach Geschmack zu platzieren. Unpacking ist rührend und steckt voller liebevoller Details, selbst das, was fehlt, nimmt Raum ein. Als eines Umzugs der kitschige, lila Zahnputzbecher mit Herzen darauf und Sprung am Rand einfach fehlte, waren wir durchaus traurig. Auf jeden Fall erzählt Unpacking seine kleine, aber feine Geschichte auf eine Art und Weise, wie es nur in einem Videospiel möglich ist – und das funktioniert hervorragend. Unpacking kostet etwa 20 Euro und ist auf Steam erhältlich. **Katharina Pache**



SO TESTEN WIR



PC-Games-Award Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 9 Punkten.



Editors'-Choice-Award Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

10, Meilensteine | Das Beste vom Besten. Diese Spiele setzen neue Maßstäbe in ihrem Feld und haben nur wenig Schwächen.

9, Hervorragend | Die besten Spiele des Jahres tummeln sich hier. Hohe Qualität spricht Genre-Liebhaber und Neueinsteiger an.

8, Sehr gut | Sehr gute Spiele mit ein paar Mankos sind in dieser Wertungsregion zu finden.

7, Gut | In diesen guten Spielen überwiegen die Stärken noch immer die vorhandenen Schwächen. Das Potenzial wird jedoch nicht immer ausgeschöpft.

6, Befriedigend | Hier halten sich Vor- und Nachteile die Waage. Für Fans aber sicher einen Blick wert.

5, Ausreichend | Spiele mit starken Schnitzern, denen man nur in Ausnahmefällen Zeit widmen sollte

1-4, Mangelhaft | Grottige Gute-Laune-Zerstörer, bei denen zu viel im Argen liegt. Finger weg!

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Der große PCG-Jahresrückblick: Das war das Gaming-Jahr 2021

Ein Jahr neigt sich dem Ende zu, 2022 steht vor der Tür – oder ist sogar schon da, je nachdem wann ihr diese Ausgabe lest. So oder so ist es Zeit, 2021 Revue passieren zu lassen. Wie jedes Jahr haben wir nicht nur in der Redaktion nach den persönlichen Eindrücken zum vergangenen Jahr gefragt, sondern auch abgestimmt: über die Tops, die Flops, die Schönheiten und auch die Aufreger im Jahr 2021.

Von: PC-Games-Redaktion



MARIA BEYER-FISTRICH
Brand/Editorial Director

Spiel des Jahres:
It Takes Two

Wein des Jahres:
Colle al Vento Primitivo di Manduria Barrique Soffio

Album des Jahres:
Ty Segall - Harmonizer

Fazit 2021: Die Spiele haben 2021 nicht überzeugt. Viel alter, aufgewärmter Kram. Das Wort Remaster kann ich echt nicht mehr hören.

Wünsche für 2022: Ein tolles Open-World-Rollenspiel, das mich länger als 10h fesselt. Und Urlaub!



SASCHA LOHMÜLLER
Redaktionsleiter

Spiel des Jahres:
Guardians of the Galaxy

Zeitfresser des Jahres:
WoW, New World, Outriders

Idee des Jahres:
Dönninghaus-Currywurst aus dem Pott zu ordern

Fazit 2021: Spieletechnisch ganz okay, ansonsten ziemlicher Scheiß. Wird mir nicht in Erinnerung bleiben.

Wünsche für 2022: Darf gern alles besser werden. Ansonsten: Ankündigung eines coolen WoW-Add-ons.



LUKAS SCHMID
Leitender Redakteur

Spiel des Jahres:
Kena: Bridge of Spirits, Resident Evil 4 VR, Psychonauts 2

Bester Kauf des Jahres:
Oculus Quest 2

Christian Dörre des Jahres:
Matthias Dammes

Fazit 2021: Wenn wir 2021 etwas gelernt haben, dann das Griechische Alphabet.

Wünsche für 2022: Urlaub auf Bali und/oder Malediven; Ostern bei der Familie; Besuch des besten Freundes; Gesundheit für alle, die mir wichtig sind.

DIE BESTEN SPIELE DES JAHRES

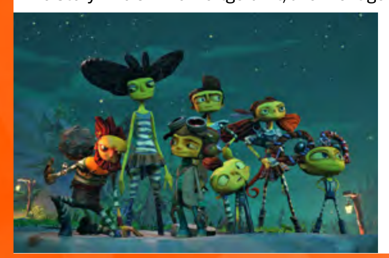
1 IT TAKES TWO



Damit hatten wohl die wenigsten gerechnet – nicht wir, nicht die Fans und wahrscheinlich auch nicht die Entwickler. Aber: Der unheimlich liebevoll inszenierte Koop-Titel der Hazelight Studios (A Way Out) katapultierte sich in diesem Jahr in unsere Herzen und somit an die Spitze unserer Redaktions-Charts. Erzählt wird eine wunderbar emotionale Geschichte, die die beiden Koop-Partner in die Rollen des Ehepaars Cody und May steckt. Diese wollen sich eigentlich scheiden lassen, landen aber auf magische Weise im Körper zweier Puppen ihrer Tochter. Mit Hilfe des „Buches der Liebe“ müssen die beiden eigentlich entfremdeten Partner nun zusammenarbeiten, um wieder die Kontrolle über ihre Körper zu erlangen. Gameplay-technisch ist It Takes Two in erster Linie ein – nur im Koop spielbares – Jump'n'Run, nimmt euch im Verlaufe der Story jedoch mit auf eine Reise quer durch alle möglichen Genres. Es wird geschossen, gehüpft, gefahren, geflogen und vor allem: gerätselt. Das alles greift wunderbar ineinander und ist ein Heidenspaß. Zudem quillt aus jeder Pore des Spiels die Liebe der Entwickler zum Medium Videospiele, mit zahllosen Anspielungen auf diverse Klassiker. Ein echtes kleines Meisterwerk.

2 PSYCHONAUTS 2

Wenn man über 15 Jahre auf eine Fortsetzung warten muss, wird man schon mal nervös: Kommt dieselbe Faszination noch mal auf? Funktioniert das Gameplay heute noch? Kriegen die Entwickler es nach so langer Zeit noch mal genauso hin? Bei Psychonauts 2 waren all diese Befürchtungen unbegründet. Denn Teil 2 schließt einfach so nahtlos an Teil 1 an, als wäre dieser erst letztes Jahr erschienen. Die Story wird sinnvoll fortgeführt, alle wichtigen Charaktere sind wieder mit an Bord, Humor und Tragik kommen nicht zu kurz, der Charme des Originals wird 1:1 eingefangen, das Gameplay wurde sogar vor allem in den Action-Passagen noch einmal klar verbessert. Garniert wird das alles mit denkwürdigen neuen Gedankenwelten und coolen Bosskämpfen. So muss ein Nachfolger aussehen! Egal wann.

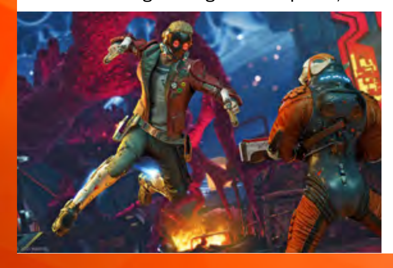


3 HITMAN 3

Bereits früh im Januar erschien 2021 der Abschluss der Hitman-Reboot-Trilogie. Und der hatte es wahrlich in sich, stellt er doch wohl den bisherigen Höhepunkt der Reihe dar. Im Vorderpunkt steht eine gelungen und überraschend tiefgründige Story, die die losen Enden beiden Vorgänger wunderbar zusammen und zu einem Abschluss führt. Beim Gameplay gibt es zwar nur wenige Änderungen – etwa ein Smartphone, um Fotos zu machen oder Schalter zu scannen –, dafür laden die riesigen, fantastisch designten Sandbox-Schauplätze zum Experimentieren ein. Neue Levels gibt es zwar „nur“ sechs neue, dafür sind alle Locations aus den Vorgängern mit an Bord. Für jede Menge Wiederspielwert ist in Hitman 3 also gesorgt. Ein absolut würdiger Abschluss für diese Hitman-Story!

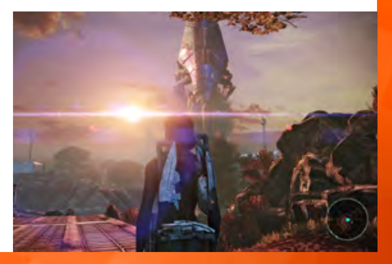
4 MARVEL'S GUARDIANS OF THE GALAXY

Nach dem auf recht hohem Level enttäuschenden Avengers waren die Hoffnungen auf einen richtig guten neuen Marvel-Titel aus dem Hause Square Enix eher gering. Vielleicht waren wir deshalb nur umso überraschter, wie unterhaltsam Guardians of the Galaxy dann schlussendlich ausfiel. Der Third-Person-Shooter rund um die chaotische Heldentruppe ist zwar spielerisch „nur“ gut, sorgt dafür aber mit einer großartigen Atmosphäre, einer von hinten bis vorne unterhaltsamen Story und dem toll umgesetzten Humor für jede Menge gute Laune. Mit den Gunn-Filmen hat das Spiel zwar offiziell nichts zu tun – anderes Universum, andere Versionen der Charaktere –, atmet aber zu jeder Sekunde den Charme der tollen Kinovorlage. Der nächste Überraschungs-Hit in dieser Liste.



5 MASS EFFECT: LEGENDARY EDITION

Nachdem Andromeda ja eher enttäuschend ausfiel – wenn auch kein Totalausfall war – und wir auf den nächsten Teil der Reihe wohl noch eine ganze Weile warten müssen, passierte 2021 das nächstbeste für Fans der Serie: Die richtig guten ersten drei Teile der Reihe bekamen eine Frischzellenkur verpasst und wurden in einem handlichen Paket inklusive fast aller DLCs noch einmal neu veröffentlicht. Und diese sogenannte Legendary Edition konnte sich dann auch sehen lassen! Vor allem Teil 1 ist optisch kaum wiederzuerkennen und wurde auch spielerisch an vielen Stellen sinnvoll überarbeitet, die DLCs sind gut eingebunden und insgesamt bietet die Trilogie nun am Stück weit mehr als 100 Spielstunden. Lediglich der überflüssige Mehrspieler wurde gestrichen – verkraftbar!





KATHARINA PACHE
Leitende Redakteurin

Spiel des Jahres: The Binding of Isaac: Repentance

Comic des Jahres: Crisis Zone von Simon Hanselmann

Album des Jahres: Onwards and Downwards von Alastor

Fazit 2021: Meh

Wünsche für 2022: Dass ihr alle gesund bleibt oder werdet, sich das Leben normalisiert und der Sommer schön wird. Ein(en) Pony hätte ich auch gern.



FELIX SCHÜTZ
Redakteur

Spiel des Jahres: Psychonauts 2

Challenge des Jahres: Umzug nach Österreich

Anschaffung des Jahres: Xbox Series S mit Game Pass und endlich ein ordentliches Gaming-Notebook

Fazit 2021: Als Gamer war ich zufrieden, als Erdenbewohner enttäuscht und als Vater schlicht begeistert.

Wünsche für 2022: Ein Comeback von Monkey Island und ein bierseliges Wiedersehen mit den Kollegen.



MATTHIAS DAMMES
Redakteur

Spiel des Jahres: Mass Effect: Legendary Edition

Album des Jahres: Screen Violence (CHVRCHES)

Serie des Jahres: Marvel's Loki

Fazit 2021: Eines der schwächsten Spielejahre, die ich in meinen 10 Jahren als Redakteur erlebt habe.

Wünsche für 2022: Viele bombastische Spiele, die mich wieder richtig vom Hocker hauen und endlich ein Ende dieser verdammten Pandemie.

DIE INDIE-SPIELE DES JAHRES

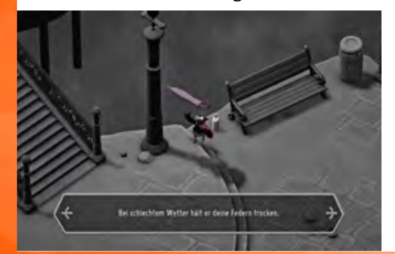
1 KENA: BRIDGE OF SPIRITS



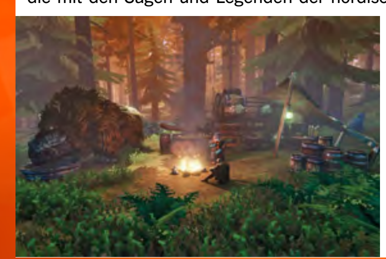
Auch 2021 war ein Jahr mit jeder Menge Indie-Hits, wenn auch vielleicht nicht ganz auf dem Meisterwerk-Level wie Hades im Vorjahr. Verdient auf Platz 1 dabei: das märchenhafte Kena: Bridge of Spirits. Bereits im Vorfeld sah es so aus, als würden wir hier einen spielbaren Pixar-Film bekommen und genau das kam dann am Ende auch dabei heraus. Wir spielen die namensgebende junge Kena, die als Geisterführerin die Seelen Verstorbener auf ihrer letzten Reise begleitet. In einem Bergdorf ergründet sie nun eine mysteriöse Katastrophe, die den Kreislauf des Lebens (und Sterbens) gestört hat. Dazu kämpfen, hüpfen, kraxeln und rätseln wir uns durch eine wunderbar präsentierte Spielwelt mit allerlei Secrets und ein paar knackigen Bosskämpfen, während wir unsere Heldin nach und nach mit Upgrades verbessern. Dabei bewundern wir nicht nur die schicke Grafik, sondern erfreuen uns auch an einem tollen Soundtrack. Einziger Wermutstropfen: Die Story an sich ist eher flach und dient nur als Vehikel für die schöne Präsentation und das tolle Gameplay. Übrigens: Bei den besten Spielen wäre Kena knapp auf Platz 6 gelandet, dafür haben Platz 2 und 3 hier ähnlich viele Stimmen bekommen.

2 DEATH'S DOOR

Von diesem Spiel kriegt ihr Krähenfüße. Nein, nicht die im Gesicht. Echte Krähenfüße, denn der Protagonist hier ist ein kleiner schwarzer Vogel. Der verdient seinen Lebensunterhalt damit – ähnlich wie Kena oben –, Seelen aus unterschiedlichen Welten einzusammeln und zur sogenannten Erntekommission zu bringen. Dazu reisen wir durch Portale in jene Welten, kämpfen und rätseln uns dort durch kreative Levels und besiegen den ein oder anderen Bossgegner. Die Krux an der Sache: Der Tod ist dort unser ständiger Begleiter, denn die Kämpfe sind alles andere als einfach. Fliegt unsere Krähe über den Jordan, werden wir ans Anfangsportal zur jeweiligen Welt versetzt – das ergibt einen schönen Kontrast zwischen niedlicher Grafik, ernster Thematik und kniffligem Gameplay. Toll!



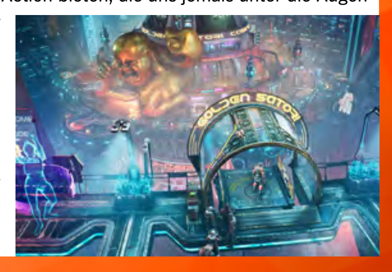
3 LOOP HERO



In bester Tradition von „Und täglich grüßt das Murmeltier“ habt ihr es auch in Loop Hero mit einer Zeitschleife zu tun. Euer Held ist jedoch nicht Bill Murray, sondern eine kleine weiße Pixelfigur, die selbstständig durch die Spielwelt läuft und auch automatisch kämpft. Ja, richtig gelesen, Loop Hero ist ein sogenannter Auto-Battler. Und trotzdem entfacht der Retro-Titel durch ein paar eigenständige Ideen eine Suchtspirale, wie wir sie in diesem Jahr nur selten gesehen haben. So verdienen wir uns nach und nach Karten, mit denen wir die anfangs recht leere Spielwelt um neue Gebiete, Gegner, Ressourcen erweitern. Beute für unseren Helden gibt es ebenfalls, neue Charakterklassen auch. Und für die oben erwähnten Ressourcen bauen wir noch unser Lager aus – das alles lädt wunderbar zum Experimentieren ein!

4 VALHEIM

Sandbox-Survival-Spiele waren auch in diesem Jahr ein echter Publikums-Renner – und mit Icarus steht kurz nach Redaktionsschluss dieser Ausgabe ja noch ein weiterer vielversprechender Genre-Vertreter ins Haus. Bis dato war aber das Anfang des Jahres erschienene Valheim der erfolgreichste Überlebensbaukasten 2021. Valheim verschlägt euch in der Rolle eines Wikingers in eine Fantasy-Welt, die mit den Sagen und Legenden der nordischen Mythologie angereichert ist. Bevor ihr euch jedoch daran macht, die zahlreichen Bosse zu besiegen, von denen ihr neue Fähigkeiten lernt, gilt es erst einmal, für euer Überleben zu sorgen. Und so baut ihr genretypisch Hütten, Klamotten und Boote, bevor ihr die bedrohliche Welt erkundet. Vor allem im Team mit bis zu neun Mitspielern ein Heiden-Spaß.



5 THE ASCENT

Das Cyberpunk-Action-Kleinod The Ascent hatte anfangs noch mit technischen Problemen zu kämpfen und vergibt leider auch viele Chancen an der spielerischen Front. Dass es sich trotzdem noch in unsere Top 5 katapultieren konnte, zeigt aber, wie viel es an anderer Stelle richtigzumachen scheint. Da wäre natürlich vor allem erst einmal die Optik: Wie Felix in seinem Test schrieb, dürfte der Titel wohl die hübscheste Top-Down-Action bieten, die uns jemals unter die Augen gekommen ist. Das gilt nicht nur für die Qualität an sich, sondern auch für das Design der wundervollen Cyberpunk-Welt. Und schlussendlich macht auch die Action wirklich richtig Laune. Da sieht man dann eben über die relativ maue Story und das starre Beutesystem hinweg – ein verdienter fünfter Platz!



CHRISTIAN DÖRRE
Redakteur

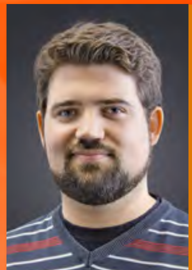
Spiele des Jahres: It Takes Two, Lost Judgment

Album des Jahres: Every Time I Die – Radical

Entscheidung des Jahres: Umzug

Fazit 2021: Ziemlicher Mist, ging aber trotzdem schnell um. Es ist also nicht alles schlecht.

Wünsche für 2022: Mehr fette Blockbuster-Games, mehr Grillabende mit Freunden, ein Ende der Pandemie, grenzenloser Reichtum, ein Hut mit Propeller.



DAVID BENKE
Video-Redakteur

Spiel des Jahres: Disco Elysium: The Final Cut

Album des Jahres: Surface Sounds von Kaleo

Held des Jahres: Leser Markus, der mir meine PlayStation 5 besorgt hat

Fazit 2021: Ach, geh weg!

Wünsche für 2022: Dass es endlich wieder bedenkenlos möglich ist, sich mit tausenden Fremden in eine Konzerthalle zu quetschen. Ich sitze seit zwei Jahren auf Tickets für Seeed und Die Ärzte.



DOMINIK PACHE
Video-Redakteur

Spiel des Jahres: Valheim

Film des Jahres: Dune

Katze des Jahres: Hagbard

Fazit 2021: nix passiert

Wünsche für 2022: Dass sich die Winterreifen von selbst ans Auto montieren. Dann müsste Dominik sich nicht extra für den Wechsel freinehmen und könnte diesen Kasten selbst befüllen. Außerdem vermutlich Bier und Konzerte.

DIE HÜBSCHESTEN SPIELE DES JAHRES

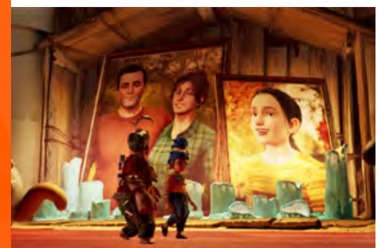
1 KENA: BRIDGE OF SPIRITS



In dieser Kategorie geht es nicht allein um Grafikpracht und reine technische Finesse – ansonsten hätte natürlich ein Forza Horizon 5 in diese Liste gehört. Vielmehr beziehen wir auch das Artdesign, den Stil mit ein. Und da gab es nach Meinung der Redaktion in diesem Jahr kein Vorbeikommen an Kena: Bridge of Spirits. Worum es in dem Spiel genau geht, haben wir euch ja bereits links auf dieser Doppelseite erklärt – schließlich hat sich der Titel auch gleich noch zum Indiespiel des Jahres gemausert. Deswegen sei hier noch einmal betont: Kena sieht wirklich wie ein Animations-Film zum Mitspielen aus – und hat dabei auch noch tolles Gameplay zu bieten. Besonders hübsch ist nicht nur die Spielwelt, die mit zahlreichen Secrets und Collectibles angefüllt ist, sondern auch die charmant designten Figuren und das äußerst stimmige Beleuchtungssystem. Unterbrochen wird das Gameplay zudem immer wieder von vorgerenderten Cutscenes, die einem Animations-Film im Kino in nichts nachstehen. Zudem erstrahlt das ganze Spiel in knalligen Farben. Als Basis diente Entwickler Ember Lab übrigens die Unreal Engine 4.

2 IT TAKES TWO

Auch It Takes Two schafft es zum zweiten Mal in unsere Hitlisten – zum Spiel des Jahres kürten wir es ja bereits auf der vorherigen Seite. Hübsch anzusehen ist es zudem auch, wenngleich wir im Test ja die ein oder andere matschige Textur anmerkten. Nichtsdestotrotz reißt der Stil das Ganze wieder raus. Die beiden Spielfiguren in Wollpuppen-Optik sind wunderbar animiert, die warmen Farben passen wunderbar zur emotionalen Geschichte und die Leveldesigns sind schlichtweg genial. Ganz gleich, ob wir nun eine Shooter-Passage, einen Hüpfabschnitt, ein Rätselgebiet oder eine Fahrzeug-Mission absolvieren – alles wirkt wie aus einem Guss. Schön auch die zahlreichen, charmanten Anspielungen auf diverse Klassiker der Spiele-Geschichte.

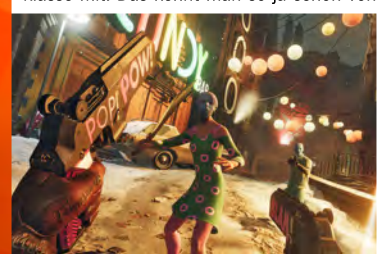


3 CYBERPUNK 2077

Rein technisch gesehen erschien CD Projekt Reds Cyberpunk 2077 natürlich bereits 2020 – aber eben so spät im Dezember, dass unser letztjähriger Jahresrückblick bereits durch war. Dass es der Titel trotzdem nicht in unsere Bestenliste weiter vorne schaffte, liegt trotz der nicht bestreitbaren spielerischen Klasse sicherlich an dem mehr als unschön verlaufenen Launch. Doch: Schnee drüber, denn hier soll es nur um die Optik gehen. Und die ist auf jeden Fall auf einem Niveau, dass sich das Mammut-RPG seinen Platz in dieser Top 5 redlich verdient hat. Das Spiel sieht verdammt gut aus und vor allem schafft es Cyberpunk 2077, eine düster-dreckige Sci-Fi-Atmosphäre zu kreieren, die Night City beängstigend lebendig erscheinen lässt. Was man dank zahlreicher Bugfixes mittlerweile auch genießen kann.

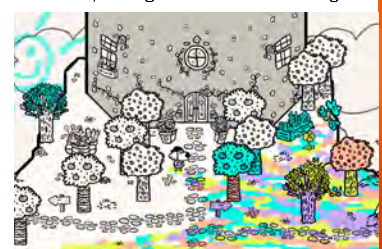
4 DEATHLOOP

Im Test kam Deathloop bei uns ja nur eine ordentliche 7 verpasst – zu sehr haben uns einige Designentscheidungen wie die Invasionen von Julianna oder das anstrengende Backtracking genervt. Umso schöner aber die Schauwerte des Zeitschleifen-Shooters. Zwar wäre in Sachen Leveldesign sicher noch mehr dringewesen, aber stilistisch spielt der Titel wirklich in diesem Jahr in der Spitzenklasse mit. Das kennt man so ja schon von anderen Arkane-Spielen, die Dishonored-Ableger (kleiner Verweis auf unsere Vollversion *zwinker zwinker*) sahen ja ebenfalls bereits äußerst hübsch aus. In Deathloop ist es vor allem die toll umgesetzte Swinging-Sixties-Atmosphäre, gepaart mit ein paar Sci-Fi-Spielereien, die dem Spiel einen eigenständigen, tollen Look verleihen.



5 CHICORY: A COLORFUL TALE

Zu guter Letzt schafft es noch ein Titel in unsere Top 5, der seinen Look sogar zu einem zentralen Spielelement macht. Raytracing, Ambient Occlusion und andere Spielereien sucht ihr hier allerdings vergebens. Denn: Der Indietitel, der spielerisch an die Zelda-Reihe erinnert, ist als virtuelles Ausmalbuch arrangiert. Ihr verkörpert eine Tierfigur in einer Fantasy-Welt, aus der urplötzlich alle Farben verschwunden sind und somit auch die Künstlerin, die eigentlich dafür zuständig ist. Stattdessen breiten sich schwarze, finstere Makel aus. Ergo schwingen wir den Pinsel, lösen Rätsel und folgen einer erstaunlich ernsten Geschichte, der fröhlichen Optik zum Trotz. Beim Einfärben der Spielwelt sind eurer Kreativität zudem (fast) keine Grenzen gesetzt – stilistisch wie spielerisch äußerst wertvoll!





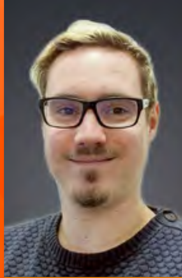
MACI NAEEM CHEEMA
Redakteur

Spiele des Jahres: Psychonauts 2, Forza Horizon 5, The Artful Escape & F1 2021

Filme des Jahres: The French Dispatch, Judas and the Black Messiah & Pig

Fazit 2021: Um einiges schlechter als 2019 und 2020

Wünsche für 2022: Einen richtig schönen, warmen und sonnigen Sommer, die Rückkehr zu Großveranstaltungen (Gamescom, Festivals & Co.) und eine überraschende 2022-Veröffentlichung von Fable.



CHRISTIAN FUSSY
Redakteur

Spiele des Jahres: Disco Elysium: TFC, The Binding of Isaac: Repentance

Gefühle des Jahres: Wut, gelegentlich Hunger

Anschaffung des Jahres: Eine Spülmaschine

Fazit 2021: Super für Bezos, für den Rest eher mittel

Wünsche für 2022: Mehr Katzen streicheln, Konzerte besuchen, Sommer genießen, einen richtigen Urlaub machen. Und natürlich viele tolle Filme und Games.



MICHAEL GRÜNWALD
Redakteur

Spiel des Jahres: It Takes Two

Pflanze des Jahres: Der Leberwurstbaum

Tier des Jahres: Der Kaiserschnurrbarttamarin

Fazit 2021: Spieletechnisch ne 7 von 10. Dem ganzen Rest gebe ich eine 2. Es kann fast nur besser werden.

Wünsche für 2022: Die Rückkehr von Konzerten, Festivals und Großveranstaltungen. Und eine Ankündigung von GTA 6, Uncharted 5 und Splinter Cell.

DIE AUFREGER DES JAHRES

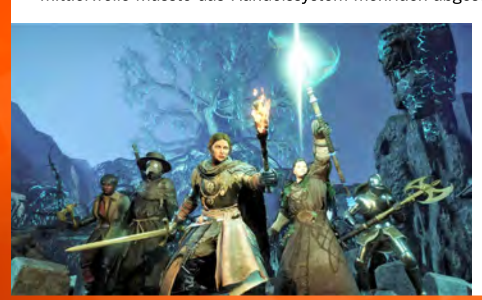
1 SEXISMUS-SKANDAL BEI ACTIVISION BLIZZARD

Den mit Abstand größten Skandal gab es in diesem Jahr sicherlich im Hause Activision Blizzard. Nachdem es in der Vergangenheit bereits den ein oder anderen Bericht über fehlende Gleichberechtigung im Unternehmen gegeben hatte, platze im Juli die Bombe, als der Bundesstaat Kalifornien Anklage gegen das Unternehmen erhob. Die Vorwürfe unter anderem: Ungleichberechtigung von Mitarbeitern aufgrund von Geschlecht und Hautfarbe, Diskriminierung von Schwangeren, sexuelle Belästigung am Arbeitsplatz und sexuelle Nötigung, die in einem Fall sogar zum Suizid einer Betroffenen führte. Namentlich genannt wurden in dem Dokument mehrere damals aktuelle und auch bereits ehemalige Mitarbeiter aus der Führungsetage. Die Konsequenzen dieser widerlichen Vorwürfe kamen schnell: Proteste seitens der Mitarbeiter, schwindende Spielerzahlen, Boykott zahlreicher Streamer und jede Menge völlig zu Recht entlassene Personen. Seit Monaten versucht Blizzard nun schon, intern aufzuräumen und seinen Ruf zu retten, doch einige neue Führungskräfte verließen bereits wieder entnervt das Unternehmen und scheinbar wusste auch Activision-Chef Bobby Kotick schon länger von den Vorwürfen, weswegen nun auch die Luft für ihn dünner wird. Dieser Skandal wird uns wohl auch 2022 noch weiter begleiten …



2 UNFERTIGE SPIELE

Theoretisch könnten wir diesen Kasten hier jedes Jahr einfach neu drucken und die Spiele austauschen, so traurig das auch mittlerweile ist. Denn auch 2021 kamen diverse eigentlich vielversprechende Spiele auf den Markt, die in den Anfangstagen hoffnungslos verbuggt waren. Den Anfang machte noch vor Weihnachten im letzten Jahr Cyberpunk 2077, das auf den Last-Gen-Konsolen dermaßen mies lief, dass Sony das Spiel zwischen Dezember ’20 und Juni ’21 sogar aus dem Playstation Store verbannte. Von den für Anfang des Jahres angekündigten PS5- und XBX-Versionen fehlt aufgrund der vielen Nacharbeiten auch weiterhin jede Spur. Amazon Games hingegen landete nach dem Crucible-Komplettreinfall 2020 mit New World seinen ersten echten Hit, der in den Anfangstagen fast eine Million Spieler begeisterte. Doch selbst mehr als zwei Monate nach Release erlebt das Spiel nach wie vor eine Flut an Bugs – mittlerweile musste das Handelssystem mehrfach abgeschaltet werden, weil sich mit jedem Patch neue Exploits einschleichen. Auf der Konsole gab es zudem enorme Serverprobleme mit Diablo 2: Resurrected – passend zu Blizzards Jahr. Und über GTA: The Trilogy reden wir auf der nächsten Seite noch genug …



3 ALLES AUSVERKAUFT

Was für das letzte Weihnachtsfest galt und noch ansatzweise nachzuvollziehen war, gilt auch für das diesjährige: Playstation 5 und Xbox Series X sind fast nirgendwo erhältlich. Und das ist jetzt mal nicht mit dem Fest zu erklären, denn dasselbe Bild zog sich im Grunde durch das ganze Jahr. Wer eine der bereits im letzten November (!) erschienenen Konsolen erstehen wollte, musste Glück haben, eine aus dem begrenzten Kontingent zu ergattern. Scalper, die mit Tools alles leerkaufen und viel zu teuer wieder verticken, machten die Situation nicht besser. Zugegeben, wer absolut nur auf dem PC unterwegs ist, dem kann das herzlich egal sein, doch hier gab es ein ähnliches, nerviges Problem. Wie schon Ende letzten Jahres sind Grafikkarten nach wie vor Mangelware. Und wenn man dann doch mal eine GPU erspäht, ist diese oft unverhältnismäßig teuer. Die Gründe auch hier: Scalper und die durch die aktuelle Krise bedingte Chip-Knappheit. Bei den Grafikkarten kommt noch das Bitcoin- bzw. Crypto-Currency-Mining hinzu, das in den letzten anderthalb Jahren stark zugenommen hat. Hoffen wir mal, dass sich die Marktlage in diesen Bereichen 2022 etwas beruhigt.





CARLO SIEBENHÜNER
Video-Redakteur

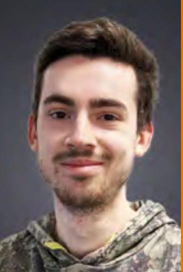
Spiel des Jahres: Forza Horizon 5, The Artful Escape

Album des Jahres: CHVRCHES mit Screen Violence

Serie des Jahres: For All Mankind

Fazit 2021: Das Jahr der Verschiebungen

Wünsche für 2022: Sie läuft langsam an, doch muss die Xbox-Spielemaschinerie nächstes Jahr richtig in die Gänge kommen. Meine Series X hat Hunger!



STEFAN WILHELM
Volontär

Spiel des Jahres: Nier Replicant ver. √1,5

Album des Jahres: TOP – Scaled and Icy

Song des Jahres: Danger Dan – Kunstfreiheit

Fazit 2021: Hochs und Tiefs! Ich konnte meinen Traumjob beginnen und tolle neue Leute kennenlernen, die Pandemie war aber noch belastender als im Vorjahr.

Wünsche für 2022: Elden Ring wird so toll wie vermutet, die Switch 2 kommt, Impfquote ist bei 90%.



ANTONIA DRESSLER
Community Managerin

Spiel des Jahres: Outriders und Biomutant

Serie des Jahres: Shadow & Bone

Entscheidung des Jahres: Neuer Job, neue Heimat

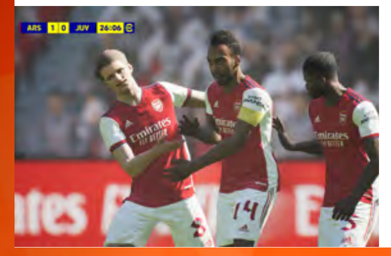
Fazit 2021: Viele große Entscheidungen und neue Strukturen. Ich freu mich, wenn es rum ist.

Wünsche für 2022: Weltfrieden und dass mir jemand eine Playstation 5 schenkt. Wahlweise würde ich mich auch mit einer XBox Series X zufriedengeben.

DIE FLOPS & ENTTÄUSCHUNGEN DES JAHRES

EFOOTBALL 2022

Kein Spiel wurde bei der Umfrage zu den Flops in der Redaktion so oft genannt wie das von Konami zum Free2Play-Spiel umgemodelte und in eFootball umbenannte Pro Evolution Soccer. Denn obwohl der Publisher den Fans nach einem Jahr Pause einen Next-Gen-Ableger versprochen hatte, war das, was im Herbst erschien, technisch ein absoluter Rückschritt und hätte wahrscheinlich auch auf der PS3 veraltet ausgesehen. Hinzu kamen ein völlig verhunztes Gameplay, eine viel zu behäbige Steuerung und zu allem Überfluss auch noch Serverprobleme. Und das, obwohl dank des mageren, demo-ähnlichen Umfangs sowieso nur Freundschaftsspiele möglich waren. Mittlerweile wurde das erste Inhalts-Update verschoben, die Zukunft sieht also wenig rosig aus.



GTA: THE TRILOGY – DEFINITIVE EDITION



Bei den Flops nur knapp hinter eFootball und auch bei den Enttäuschungen oft genug genannt, dass es fürs Treppchen gereicht hätte, ist sich die Redaktion einig, dass GTA: The Trilogy auf jeden Fall auf diese Seite gehört. Dabei klang das Ganze auf dem Papier so schön: Drei GTA-Klassiker, aufgehübscht für das Jahr 2021, hier und da mit Verbesserungen versehen, lauffähig auf modernen Rechnern und in ein handliches Paket verpackt. Wir hatten uns schon gefreut, GTA 3, Vice City und San Andreas erneut unsicher zu machen. Und dann das: Die Trilogie wurde klar zu früh veröffentlicht. Unschöne Optik, fehlerhafte Sounds, hakelige Steuerung, schlechtes Trefferfeedback und vor allem Bugs über Bugs, Abstürze inklusive. Nee, da muss dringend nachgebessert werden, Rockstar. Sofern das überhaupt möglich ist …

DUNGEONS & DRAGONS: DARK ALLIANCE

Zu Baldur's Gate erschienen einst zwei richtig gute Ableger namens Dark Alliance 1 und 2, die das Core-RPG-Korsett der Hauptreihe über Bord warfen und uns stattdessen in bester Diablo-Manier durch Dungeons hetzten. Nie von gehört? Nun, nicht verwunderlich, erschienen die beiden Titel doch nur für die Playstation 2, waren dort aber echte Fanlieblinge. Für den geistigen Nachfolger D&D: Dark Alliance, der auch Halt auf dem PC machen sollte, waren wir daher guter Dinge, dem unpassenden Action-Trailer inklusive Metal-Song zum Trotz. Das fertige Spiel war aber dann eben genau das nicht: fertig. Bugs und Balancing-Probleme zogen sich durch die gesamte Story, was vor allem Solospieler schnell die Nerven kostete. Zudem waren Levels und Gegner recht eintönig. Schade drum!



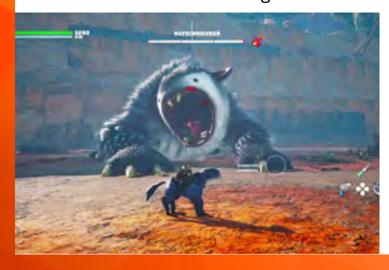
BATTLEFIELD 2042



Kommen wir nun zu den Spielen auf unserer Liste, die eher das Prädikat „Enttäuschung" und nicht so sehr „Flop" verdient haben. Am öftesten genannt wurde dabei der neueste Battlefield-Ableger aus dem Hause Electronic Arts – und das waren sicherlich nicht nur diejenigen unter uns, die bereits im Vorfeld über die wegrationalisierte Kampagne enttäuscht waren. Viel mehr trübten – so langsam erkennen wir hier ein Muster auf der Seite – zahlreiche Bugs und Technikprobleme den Start des Mehrspieler-Shooters. Hinzu kamen ein wenig motivierender neuer Modus mit Hazard Zone sowie einige fragwürdige Designentscheidungen, etwa die Abkehr von den Klassen, die das Teamplay leiden lässt. Und wo vergangene Battlefields echte Grafikbomben waren, wirkt 2042 mitunter überraschend detailarm und karg.

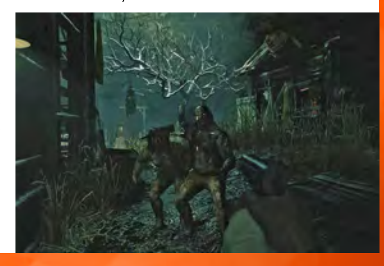
BIOMUTANT

Das Open-World-Abenteuer der schwedischen Entwickler Experiment 101 hatte es bereits im Vorfeld etwas schwer. Mehrmals musste das skurrile Projekt um einen anthropomorphen Waschbären verschoben werden, zwischendurch war es sogar geraume Zeit völlig ruhig um das Spiel. Zum Release lag dann der Verdacht nahe, dass sich das kleine Studio mit Biomutant vielleicht verhoben hat und schlicht zu ambitioniert war. Denn das Ergebnis war nichts Halbes und nichts Ganzes, getrübt zudem durch – richtig! – erhebliche Technikprobleme. Doch auch abgesehen davon waren die Missionen schwach designt und die interessante Storyprämisse eher langweilig umgesetzt, Entscheidungen ohne wirkliche Auswirkungen inklusive. Unter dem Strich nicht wirklich schlecht, aber auch nicht toll.



RESIDENT EVIL: VILLAGE

Das am besten bewertete Spiel auf dieser Seite wurde auch nicht allzu oft genannt, aber für Platz 4 bei den Enttäuschungen (dritter wurde GTA) hat es dann doch gereicht. Das mag an der Neuausrichtung der Reihe mit Teil 7 vor ein paar Jahren liegen, denn die Ego-Perspektive hat die Fans der Reihe nicht durchweg begeistert. Das mag aber auch am recht niedrigen Schwierigkeitsgrad des achten Teils liegen. Oder daran, dass der Gruselfaktor, der die Reihe einst ausmachte, im neuesten Ableger fast auf null gefahren wurde, wodurch der Action-Teil deutlich prominenter ist. Einige Passagen gehen schon fast als Shooter durch – nicht jedermanns Sache. Oder aber es liegt an der wenig unterhaltsamen Story mit fast schon geschichtsträchtig hanebüchenem Twist.





JOHANNES GEHRLING
Social-Media-Redakteur

Spiel des Jahres:
Metroid Dread <3

Film des Jahres:
Godzilla vs. Kong

Album des Jahres:
Piano Forever von Lgoony

Fazit 2021: Anfangs blöd, in der Mitte gut, Ende blöd

Wünsche für 2022: Viele schöne Frühlings- und Sommertage, ganz viel Zeit mit Freunden, entspannte Ausfahrten mit dem Roller, weniger Pandemie und dafür mehr Freiheit, normales Leben und Spaß!



PHILIPP SATTLER
Redakteur

Spiel des Jahres:
F1 2021

Serien des Jahres:
Loki und Hawkeye

Zahl des Jahres:
675 – gehörte Stunden an Audible-Hörbüchern in 2021

Fazit 2021: 365 Tage, 52 Wochen, 12 Monate und glücklicherweise ein Ende!

Wünsche für 2022: Die Welt nicht mehr nur durch einen Bildschirm sehen und endlich wieder verreisen – vollkommen egal ob Urlaub oder Dienstreise!



JUDITH VON BIEDENFELD
Layouterin

Spiel des Jahres:
Äh – Lego Duplo Baustelle?

Filme des Jahres:
Bo Burnham: Inside und The Father mit A. Hopkins

Serien des Jahres:
Squid Game und Arcane

Fazit 2021: Bisher das schlimmste Jahr überhaupt, mir reicht's langsam.

Wünsche für 2022: Gesundheit für die Familie; dass mein Kind macht, was ich sage (ha ha); endlich wieder Entspannung, Spaß und Glück.

20 Jahre Grand Theft Auto 3



Das minimalistische, aber stylische Cover der originalen deutschen Playstation-2-Version. GTA 3 aufgrund seiner expliziten Gewaltdarstellung eine USK-Freigabe „ab 18 Jahren". (Quelle: Medienagentur plassma)

So entstand der Open-World-Klassiker!

DMA Design und Rockstar Games starteten vor 20 Jahren die Open-World-Revolution! In unserem Report blicken wir zurück auf die Entstehung von Grand Theft Auto 3.

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Egal, ob in Action-Rollenspielen wie Cyberpunk 2077, Fantasy-Epen à la The Witcher 3 oder futuristischen Abenteuern wie Horizon: Zero Dawn – Spiele mit einer offenen, dreidimensionalen Welt gehören 2021 im Gaming-Alltag einfach dazu. Doch vor 20 Jahren sah die Spielelandschaft ein wenig anders aus. Das Open-World-Genre steckte noch in den Kinderschuhen und nur wenige Entwickler wagten sich an die Darstellung umfangreicher Welten mit maximalen Freiheiten.

Bis heute gilt das zuerst am 22. Oktober 2001 für Playstation 2 veröffentlichte Grand Theft Auto 3 als wichtigste Triebfeder der Open-World-Thematik. Der schottische Entwickler DMA Design und US-Publisher Rockstar Games wagten sich damals auf unbekanntes Terrain und lieferten nach den Top-Down-Actionspielen Grand Theft Auto (1997) und Grand Theft Auto 2 (1999) ein ambitioniertes Gangster-Abenteuer ab, das aus heutiger Sicht mehr als wegbereitend war. Nicht nur, dass mit dem inzwischen 20 Jahre alten Spiel technische Grenzen durchbrochen wurden, auch die Verknüpfung von Gameplay und Story ist bis heute Vorbild für viele Produktionen. Grand Theft Auto 3 ist ein Meilenstein, dessen Entwicklung die kreativen Köpfe dahinter aber vor viele Herausforderungen stellte.

Die holprigen Anfänge des Open-World-Pioniers

Grand Theft Auto 3 entstand in Zusammenarbeit des im schottischen Edinburgh ansässigen Studios DMA Design und dem im Dezember 1998 gegründeten New

Quelle aller Bilder, wenn nicht anders angegeben: Moby Games

Yorker Entwickler und Publisher Rockstar Games. DMA Design hatte sich in der Vergangenheit durch Titel wie die C64-Umsetzung von Shadow of the Beast, Lemmings (beide 1990 veröffentlicht) und nicht zuletzt dem ersten Grand Theft Auto bereits einen guten Namen in der Gamesbranche erarbeitet. Die Entwicklung einer offenen, dreidimensionalen Spielwelt reizte das Team und spielte unter anderem in dem 1998 exklusiv für das Nintendo 64 veröffentlichten Body Harvest eine große Rolle.

Mit Beendigung der Arbeiten an dem 3D-Action-Adventure startete DMA Design mit der Konzeption und später mit Entwicklung von Grand Theft Auto 3 – in Zusammenarbeit mit dem neu gegründeten Unternehmen Rockstar Games. Aus heutiger Sicht undenkbar: Wie Leslie Benzies, der damalige Lead Producer gegenüber der US-Spielewebseite IGN (https://www.ign.com/articles/2001/02/23/grand-theft-auto-3-interview-with-dma) etwa sechs Monate vor Release des Spiels erklärte, arbeiteten damals lediglich 23 Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter bei DMA Design. Sie standen im engen Austausch mit Rockstar. Benzies beschreibt die Zusammenarbeit mit Rockstar und die Konzeption von GTA 3 als sehr simpel: „Als wir bei DMA und Rockstar Ideen entwickelten, entstanden diese sehr natürlich aus dem ursprünglichen Grand Theft Auto und dessen Non-Linearität und Freiheiten heraus. (…) Die Grand-Theft-Auto-Serie erschuf das Crime- und Verfolgungsjagd-Genre, das später Titel wie Driver versuchten, umzusetzen. Grand Theft Auto 3 allerdings lässt sich nicht so leicht klassifizieren oder in ein aktuelles Genre stecken. Es besitzt und verbindet Elemente verschiedener Third-Person-Spielarten: Action, Rollenspiel, Shooter und Racing.“

Der GTA-Lead-Producer gab sich zum Zeitpunkt des Interviews selbstbewusst. Allerdings verlief gerade der Beginn der Entwicklung alles andere als problemlos. Das, was wir heute als weltweites Unternehmen Rockstar Games kennen, entstand damals erst. Rockstar selbst erwuchs im Dezember 1998 als Tochterunternehmen von Take-Two Interactive. Sam und Dan Houser wechselten damals mit nach New York und gelten als treibende Kräfte hinter

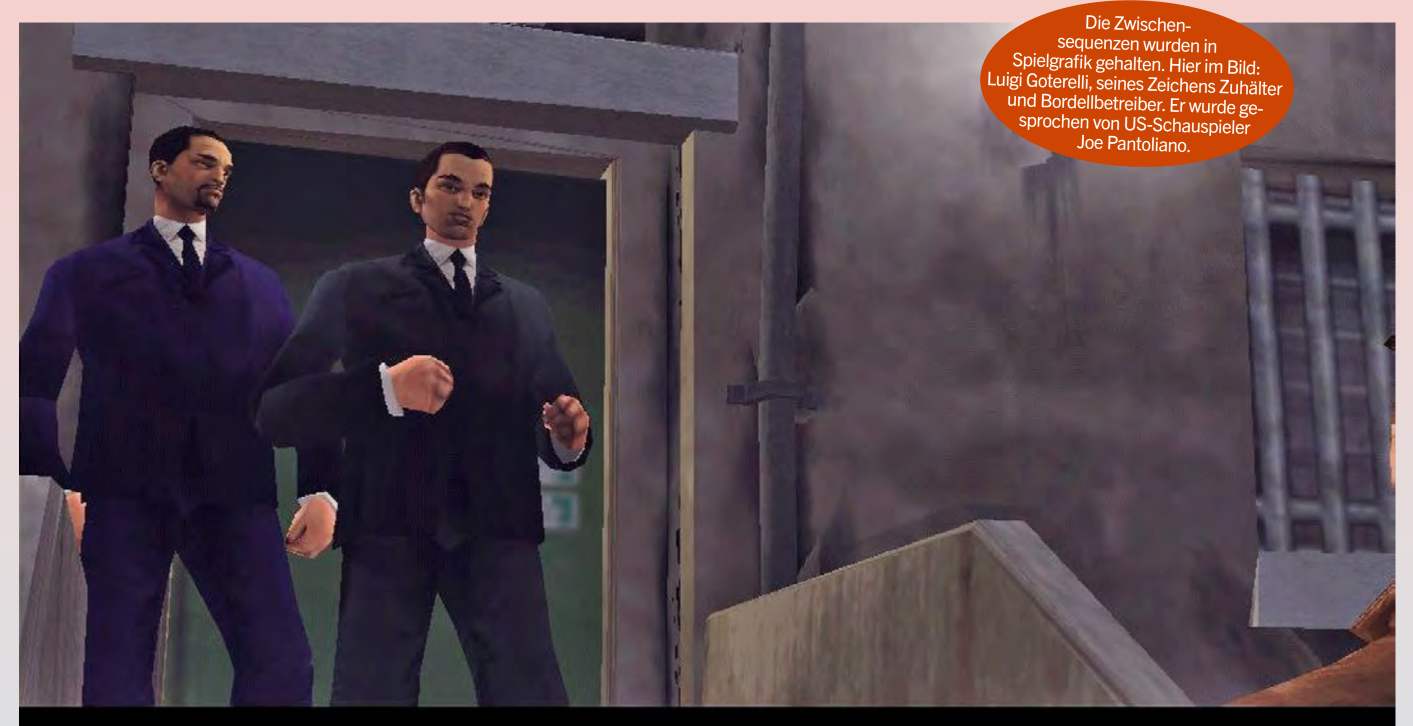


DMA Design und Rockstar implementierten in GTA 3 eine Fülle von Autos mit unterschiedlichen Fahreigenschaften und wechselnder Steuerung. Die Wahl des Vehikels konnte in bestimmten Momenten über Sieg oder Niederlage entscheiden.

der Marke Grand Theft Auto. Trotzdem sorgten diese Umstrukturierungen für Unruhe und auch für personelle Abgänge.

Die von Benzies beschriebene Konzeptionsphase klingt in einem 2011 von Gamespot (https://www.gamespot.com/articles/dan-houser-opens-up-about-grand-theft-auto-iii/1100-6341347/) mit GTA-Lead-Producer Dan Houser geführten Interview nicht ganz so rosig. „Selbst die Entwickler waren sich bei dem Entstehungsprozess uneinig. Viele Leute sind anfangs nicht bei uns geblieben, weil wir DMA nach Edinburgh brachten und so schließlich Rockstar North aufbauten. Einige dieser Leute dachten, dass die Sache aus unterschiedlichen Gründen nicht funktionieren würde.“ Laut Houser sei man damals naiv an die Entwicklung von Grand Theft Auto 3 herangegangen und habe sich zu sehr auf die Erfolge der Vorgänger verlassen. Im Interview führte er diese falsche Sicherheit aus: „Anfangs dachten wir, die Entwicklung würde ein Kinderspiel. Wir nehmen

Dem Spiel lag seinerzeit diese nützliche Karte von Liberty City bei. (Quelle: Medienagentur plassma)



Die Zwischensequenzen wurden in Spielgrafik gehalten. Hier im Bild: Luigi Goterelli, seines Zeichens Zuhälter und Bordellbetreiber. Er wurde gesprochen von US-Schauspieler Joe Pantoliano.

Grand Theft Auto, bessern einige Kleinigkeiten aus, die wir nicht mögen, verpacken es in 3D und fertig."

Grand Theft Auto 3 stößt an technische Grenzen

Die ersten beiden Teile der Grand-Theft-Auto-Serie waren in 2D gestaltet und für ihre Freiheiten bekannt. Viele spielten die Top-Down-Action-Titel, ohne sich jemals mit der Geschichte oder den Charakteren zu beschäftigen. Für Grand Theft Auto 3 aber wollte das Entwicklerteam Story, Gameplay und spielerische Freiheiten miteinander verbinden.

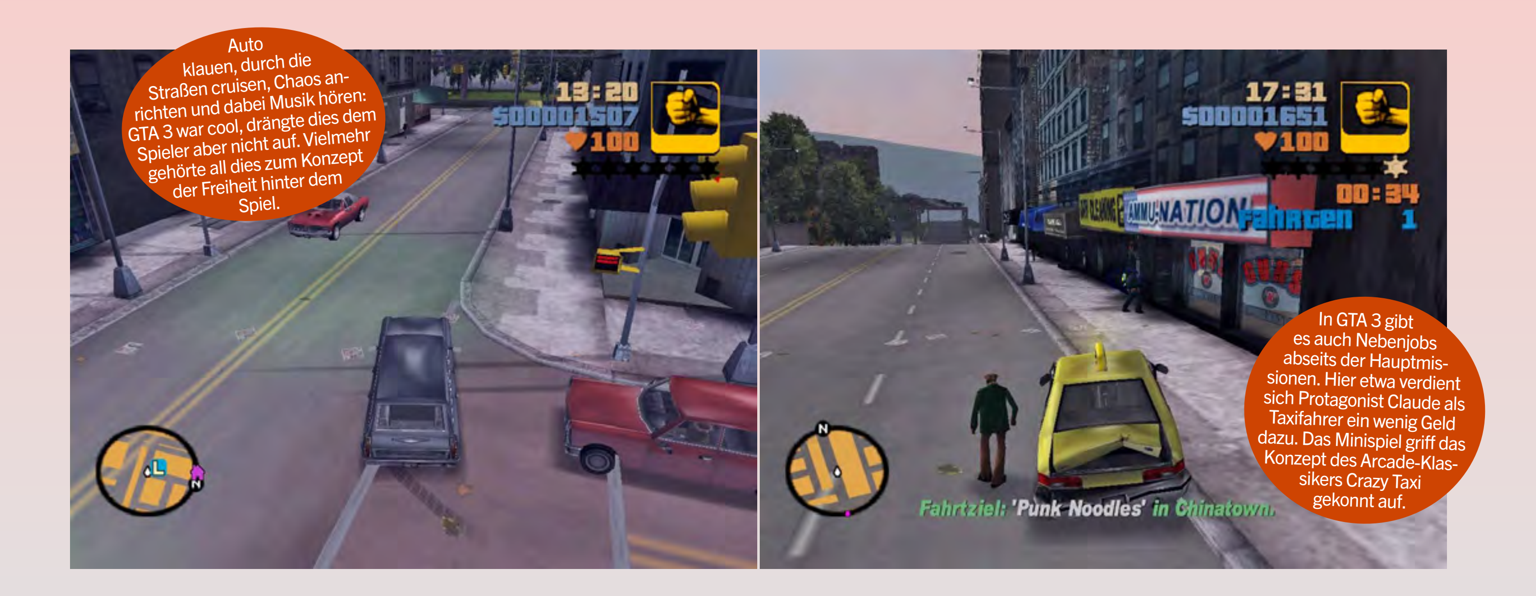
Intern gab es viele, die den Wechsel von 2D zu 3D nicht befürworteten. Producer Dan Houser bestätigte dies 2011 im Gespräch mit IGN (https://www.ign.com/articles/2011/10/18/dan-houser-talks-grand-theft-auto-iii): „Für Grand Theft Auto 3 bestand die Herausforderung darin, eine 3D-Story zu erzählen. Der Sound musste sich nach 3D anhören und selbst das Radio sollte wie in einer dreidimensionalen Welt klingen. Wir versuchten stets, das Spiel so einheitlich wie möglich zu gestalten." Dieser Anspruch zog sich durch alle Bereiche und stellte das Team vor enorme Aufgaben. Houser: „Wenn du all diese Figuren auf den Straßen darstellst, müssen diese auch sprechen können. Dafür benötigt man ein komplettes System und man muss noch etwas viel Verrückteres schaffen: Achttausend Stimmen oder achttausend Dialogzeilen aufnehmen. Wir sprechen hier von einer Zeit, in der etwa ein Jahr zuvor die CD-ROM-Ära endete. Unser Vorhaben erschien wahnsinnig."

Die Entwickler entschieden sich für die Playstation 2 als Plattform – nicht zuletzt aufgrund der gegenüber der ersten Sony-Konsole überlegenen Hardware und des verbauten DVD-Laufwerks. Der im Vergleich zur klassischen CD größere Medienspeicher schenkte dem Team mehr Möglichkeiten für die Darstellung der Grafik, aber vor allem für den Sound. Allerdings stieß man an anderer Stelle sehr schnell an Grenzen: Der in der PS2 integrierte Arbeitsspeicher von – aus heutiger Sicht lachhaften – 32 Megabyte sorgte für massive Probleme. Die Spielwelt, die Bewohner und auch die Darstellung des Geschehens an sich stellten die Entwickler vor Schwierigkeiten, die sie im Vorfeld nicht einkalkuliert hatten. „Nach etwa einem Jahr, vielleicht waren es auch zehn Monate, hatten wir die Stadt, die Autos und einige Waffen, aber eine enorme Menge an Problemen, die wir noch nicht lösen konnten. Wir dachten: Wenn die Sache in die Richtung geht, die wir uns vorstellen, wird das Spiel unglaublich. Aber wie zur Hölle lösen wir diese Probleme?" Eine Lösung für die „Speichersorgen" war unter anderem das Teilen der Spielwelt in die drei Distrikte Portland, Staunton Island und Shoreside Vale.



Ein typisches Bild aus GTA 3: Die eigene Spielfigur joggt die Straße entlang. Vor ihr sieht man Fußgänger und Geschäfte. Oben rechts durch die Polizei-Sterne dargestellt: das Fahndungslevel.

Rockstar und DMA Design entwickelten GTA 3 als Satire und spielten immer wieder auf die Popkultur an. Hier etwa mit dem Filmplakat der „Badfellas" als Seitenhieb auf den Mafia-Film Goodfellas von 1990.



Auto klauen, durch die Straßen cruisen, Chaos anrichten und dabei Musik hören: GTA 3 war cool, drängte dies dem Spieler aber nicht auf. Vielmehr gehörte all dies zum Konzept der Freiheit hinter dem Spiel.

In GTA 3 gibt es auch Nebenjobs abseits der Hauptmissionen. Hier etwa verdient sich Protagonist Claude als Taxifahrer ein wenig Geld dazu. Das Minispiel griff das Konzept des Arcade-Klassikers Crazy Taxi gekonnt auf.

Liberty City, der Schauplatz des Spiels, wurde zwar durch New York City inspiriert, war aber keine plumpe Kopie der US-Metropole. Vielmehr sollte es eine typische, amerikanische Großstadt im Mittleren Westen oder der Ostküste widerspiegeln. Für die Grand-Theft-Auto-Serie war Liberty City vor allem deshalb so bedeutend, weil das Team bei der Konzeption erkannte, wie wichtig es ist, dass die Spielwelt individuell ist und einen eigenen Stil besitzt. Liberty City in GTA 3 wirkte schroff und düster, war aber zugleich ein Ort der Gegensätze und Begegnungen. Eine besondere Rolle nahmen auch die Bewohner der Stadt ein: Sie bevölkerten die Straßen und waren ein einfacher Indikator für die Gegend, in der man sich gerade aufhielt. Sie erzählten somit unterschwellig die Geschichte des Spiels mit.

Story, Musik und Sound

Die größte Herausforderung für die Entwickler lag aber im Missionsdesign und darin, dem Spieler maximale Freiheiten zu geben, ohne dass die Geschichte dabei untergeht. In GTA 2 spielte das Storytelling eine untergeordnete Rolle. Im dritten Teil aber wollte das Team mehr: Jede Mission sollte sich wie eine eigene Mini-Story anfühlen und interessante Charaktere sowie einen Spannungsbogen und einen Abschluss bieten. Die Geschichte sollte den Spieler durch das Geschehen führen und als roter Faden dienen – trotz aller Freiheiten. Letztere erschwerten übrigens die Qualitätssicherung, weil einfach jeder Tester anders an GTA 3 heranging. Die einen folgten den Missionen, andere tobten sich in der offenen Spielwelt aus. Das Finden und Reproduzieren von Fehlern glich der Suche nach der berühmten Nadel im Heuhaufen. Das aber nur nebenbei erwähnt.

„Eine wirklich gute Geschichte macht aus, dass sie dich durch die Spielerfahrung führt. Ja, du kannst clevere Plot-Twists und andere Ideen einbauen, aber für ein Spiel dieser Art benötigte man etwas, das dich über die Karte führt und bei Laune hält“, brachte Houser diese Problematik auf den Punkt. In diese Kerbe schlug schließlich auch der stumme Held, der sich später als Gangster mit dem Namen Claude herauskristallisierte. Obwohl er nicht sprach, entwickelte er durch das Erlebte doch eine eigene Persönlichkeit und war somit die ideale Identifikationsfigur für den Konsumenten.

Die in Spielgrafik präsentierten Zwischensequenzen eröffneten jedoch die Gelegenheit, auch prominente Sprecher einzusetzen. Bereits in Grand Theft Auto 3 kamen bekannte Schauspielerinnen und Schauspieler wie Frank Vincent (Die Sopranos), Joe Pantoliano (Matrix, Memento, Die Sopranos), Michael Madsen (Kill Bill Vol. 1, Reservoir Dogs) oder Michael Rapaport (Boston Public) zum Einsatz. In der heutigen Zeit setzt Rockstar Games auf weniger bekannte Talente, da diese meist zeitlich flexibler sind. Damals allerdings brachte es dem „neuen“ Grand Theft Auto zusätzliche Glaubwürdigkeit und unterstrich obendrein den Anspruch als spielbarer Film.

Ein weiterer wichtiger Baustein im Gesamtkonstrukt GTA 3 waren die integrierten Radiostationen mit 52 lizenzierten Songs und eigens eingesprochenen Moderationstexten und Nachrichten. Für die Entwickler waren die Radiostationen weit mehr als pure Beschallung der Spieler. Sie dienten dem Storytelling, und entsprechend viel Arbeit floss auch in diesen Bereich. Dan Houser betont die Bedeutung der Radiofunktion: „Sam Houser und Craig Conner haben damals diese Aufgabe übernommen. Sie haben über jede Single auf jedem Radiosender gestritten. (…) So fanden wir aber Musik, die einzigartig für das Spiel war und zu der Umgebung passte.“ Für ihn war es auch besonders wichtig, dass Spielerinnen und Spieler den Soundtrack und damit neue Musik



Auch wenn Liberty City kein Abbild von New York City darstellte, so nahm das Spiel zahlreiche Anleihen an der US-Metropole.

kennenlernten. Anfangs hielten sich viele noch an die ihnen bekannten Genres wie Hip-Hop oder Rock. Später probierten aber immer mehr die übrigen Sender aus und fanden so womöglich Musik, die sie zuvor noch nicht kannten. Bildungsauftrag erfüllt!

Probleme durch 9/11

Rockstar Games ist heute bekannt dafür, dass sich das Team ungern in die Karten schauen lässt. GTA 3 aber präsentierte man auf der Electronic Entertainment Expo 2001 in Los Angeles und erwartete große Reaktionen der angereisten Presse. Doch das genaue Gegenteil war der Fall. Viele der Fachbesucher konnten mit dem neuartigen Konzept nichts anfangen und wussten nicht so recht, was sie von dem Spiel halten sollten. Dan Houser erinnert sich: „Wir reisten zur E3 2001 und plötzlich war jeder Feuer und Flamme für State of Emergency (ebenfalls ein Rockstar-Spiel, Anm. d. Red.). Niemand interessierte sich für GTA 3.“ Das Team war verunsichert und fragte sich, ob man Fehler gemacht hätte. Die allgemeine Wahrnehmung veränderte sich in den Monaten bis zum Release. Doch ein Feuer der Vorfreude brannte hier nicht.

Das Spiel hätte eigentlich im 02. Oktober 2001 weltweit auf den Markt kommen sollen. Allerdings veränderten die Terroranschläge vom 11. September 2001 nicht nur das Zeitgeschehen, sondern auch die Pläne hinter Grand Theft Auto 3. Am 19. September 2001 kündigte Rockstar schließlich an, dass man die Veröffentlichung des Spiels um drei Wochen nach hinten verschieben werde.



Schmutzig, dreckig und ein wenig eklig: Die Entwickler präsentieren die Großstadt auch von ihrer negativen Seite. Im Rotlichtbezirk beispielsweise wirken die Sex-Clubs alles andere als einladend und die Machenschaft im Hintergrund abstoßend.

Dan Houser erlebte (https://www.engadget.com/2011-10-21-dan-houser-looks-back-on-gta-3-ten-years-later.html) diese unruhige Zeit in New York City: „Wir konnten für fünf Tage nicht ins Büro, um zu arbeiten. Überall waren Straßensperren.“ Die Verschiebung hatte also praktische Gründe, allerdings nahm das Team auch kleinere Korrekturen am Spiel selbst vor und entfernte womöglich anstößige Inhalte. Houser zufolge wurde eine Mission gestrichen. Außerdem passte man einen über Liberty City fliegenden Jumbo-Jet an. Dieser war zwar nur Kulisse, allerdings bestand die Gefahr, dass dieser in Gebäude hineinfliegen könnte. Auch einige der eingebauten Radiosendungen wurden leicht überarbeitet, ebenso wie das amerikanische Cover von GTA 3, auf dem unter anderem eine eingestürzte Brücke zu sehen war. Durch die unmittelbare Nähe zum Geschehen war das Team extrem sensibilisiert und wollte entsprechend professionell mit dem Thema umgehen.

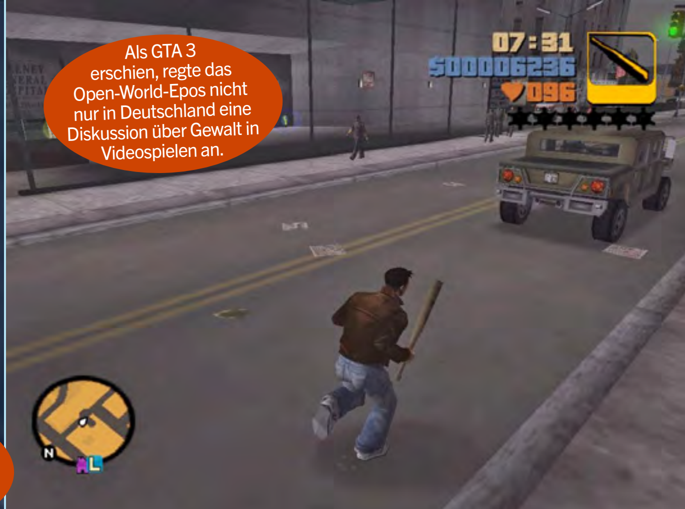
Diese Maßnahmen verhinderten indes nicht, dass das Spiel in vielen Ländern aufgrund der Gewaltdarstellung und den erwachsenen Inhalten in die Kritik geriet. In Deutschland kam GTA 3 nur geschnitten und ohne Bluteffekte auf den Markt. Auch wenn die Spielwelt und deren Geschichte als Satire ausgelegt waren, so ist sich Dan Houser über den Ersteindruck bewusst, den das Spiel hinterlässt: „Du kannst dir natürlich nach fünf Minuten zuschauen eine eigene Meinung bilden: Dies ist der letzte Dreck oder es ist brillant ... oder auch irgendwas dazwischen. Aber du wirst die Satire nicht verstehen, wenn du dich nicht hinsetzt und es für mehrere Stunden spielst. Denn so wurde es designt. Die Satire kommt in feinen Nuancen. Du hörst Dinge im Radio oder von Gesprächen der Fußgänger. Vielleicht siehst du etwas auf Werbetafeln. Es sind oft Kleinigkeiten.“ Fans lieben den Humor bis heute – gerade in Verbindung mit den spielerischen Freiheiten, die jedes Grand Theft Auto bietet.

Millionenerfolg mit Vorbildcharakter

Grand Theft Auto 3 erschien schließlich am 22. Oktober 2001 für die Playstation 2 und wurde im



Claude auf dem Weg zum nächsten Job. Mit dem Baseball-Schläger soll er einem Drogendealer eine Abreibung verpassen.



Als GTA 3 erschien, regte das Open-World-Epos nicht nur in Deutschland eine Diskussion über Gewalt in Videospielen an.

An anderer Stelle wird Claude selbst zum Zuhälter. In einer Mission muss er erst die Prostituierte Misty aufgabeln und sie anschließend bei ihrem Kunden abliefern.

Joey...

Mai 2002 für Windows-PC und im Oktober 2003 für die Xbox umgesetzt. Auch wenn die Kritiken und das Feedback der Spieler überragend waren, machten sich die Entwickler Sorgen. Denn nahezu zeitgleich kam Hideo Kojimas Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty für die PS2 auf den Markt. Die Marke Metal Gear war etabliert – und größer als Rockstars Gangster-Epos. „Metal Gear Solid 2 erschien und war ein tolles Spiel. Aber Grand Theft Auto 3 hatte einfach ein verrücktes Momentum. Metal Gear war eine Woche an der Spitze der Verkaufscharts, ehe Grand Theft Auto diese wieder übernahm. Es gab eine Explosion im Untergrund. Jeder sprach darüber. Immer mehr und immer mehr. Bis Ende Januar oder Februar war die Aufregung konstant groß. An diesem Punkt merkten wir: Okay, dieses Spiel hat die nächste Stufe erreicht“, erklärte Houser im IGN-Interview.

Die Kritiker überschlugen sich vor Lob. Das Official PlayStation Magazine in den USA bezeichnete Grand Theft Auto 3 als „das innovativste, ungewöhnlichste und brillanteste Videospiel.“ In anderen Medien wurden besonders der Sound und die verschiedenen Radiostationen gelobt. Bis heute hält die PS2-Version von GTA 3 einen Metacritic-Score von 97 Punkten und gehört damit zu den am höchsten bewerteten Mainstream-Spielen überhaupt. Dieser Erfolg schlug sich auch in den Verkaufszahlen nieder: GTA 3 war 2001 das am häufigsten verkaufte Videospiel weltweit und ging über die Jahre mehr als 14,5 Millionen Mal über die Ladentheke. Der Hype war enorm und zog auch im Nachgang noch unzählige Ehrungen nach sich: Gamesradar etwa lobte es als „wichtigstes Spiel des Jahrzehnts“, und bei IGN landete es unter den „zehn einflussreichsten Spielen aller Zeiten“. Aus dem einstmals unscheinbaren Top-Down-Actionspiel erwuchs so eine der größten Marken aller Zeiten, die weit über die Grenzen der Computer- und Videospiel-Community bekannt wurde und längst in den Feuilletons dieser Welt zu Hause ist. Mit Grand Theft Auto 3 erschuf Rockstar einen Meilenstein, der das Genre der Open-World-Spiele definierte und unzählige Nachahmer wie beispielsweise True Crime: Streets of LA (2003), Saints Row (2006) oder Sleeping Dogs (2012) inspirierte. Viele Entwickler versuchten sich am großen „GTA-Killer“, doch bis heute kommt niemand an die brillanten Produktionen von Rockstar Games heran.



Auch das Geschehen auf den Straßen wurde dynamisch berechnet. Passanten gerieten aneinander und Gangs zettelten Schlägereien ein. Solche Geschehnisse sorgten immer wieder für Erheiterung.

Die Legende lebt … so halbwegs

Der lange Arm von Grand Theft Auto 3 reicht bis hin ins Jahr 2021. Erst vor Kurzem veröffentlichte Rockstar Games offiziell Grand Theft Auto: The Trilogy – The Definitive Edition mit „technisch aufgewerteten Neuauflagen“ von Grand Theft Auto 3, Grand Theft Auto: Vice City und Grand Theft Auto: San Andreas enthalten. Die am 11. November 2021 erschienene Trilogie bringt also die Open-World-Vergangenheit in die Gegenwart, war aber eher ein technischer Griff ins Klo, wie unser großer Test weiter vorne im Heft aufzeigt. Das ist natürlich extrem enttäuschend – sollte aber das Vermächtnis des dritten Teils nicht nachhaltig beschädigen. Fleißig nachgepatcht werden darf natürlich trotzdem, damit neue Fans das Spiel genießen können – genau so wie PS2-Besitzer damals vor 20 Jahren. ❑



Breite Zielgruppe: Zur Hausmesse „FarmCon“ kommen jedes Jahr Tausende Fans, die den LWS feiern und zeigen: Die Sim spricht eine große Spielerschaft an. (Foto: Giants Software)

Spieltiefe: Wer will, holt sich mit „Precision Farming“ ein komplexeres Spielerlebnis.

Faszination Landwirtschafts-Simulator:

Von E-Sport, Moddingkultur und Fanfesten

Der Spieleherbst 2021 ist vollgepackt mit Blockbustern, die Millionen Spieler versammeln. Doch zittern sie in Deutschland und Europa vor einem Konkurrenten: dem Landwirtschafts-Simulator! Wir gehen der ganzen Sache auf den Grund und klären, was hinter der Faszination steckt.

Von: Carlo Siebenhüner

Battlefield, Call of Duty, Far Cry: Der Spieleherbst ist voll mit Blockbustern, die Millionen von Spielern versammeln. Doch zittern sie in Deutschland vor einem Konkurrenten, von dem ebenfalls ein neuer Titel kommt: dem Landwirtschafts-Simulator!

Seit über einem Jahrzehnt werden die Spiele des LWS entwickelt und seitdem steht die Reihe als Dauerbrenner in den Spielecharts bei uns in Deutschland. Wir gehen dem Ganzen auf den Grund, haben mit den Entwicklern, Fans und Profi-Spielern gesprochen und klären, was hinter der Faszination steckt, dem digitalen Landleben zu frönen.

Ab auf den Acker!

Das Jahr 2008 ist ein gutes Spielejahr mit GTA 4, Fallout 3, Left 4 Dead oder Dead Space. Es gab viel zu tun, und doch wenden sich einige Spieler ab, um vor dem PC Felder zu pflügen, Pflanzen zu düngen und die Ernte einzufahren. Am 14. April 2008 bringt die Entwicklerfirma Giants Software aus der Schweiz mit nur zwei Entwicklern den Landwirtschafts-Simulator 2008 auf den Markt. Auf den ersten Blick ein extremer Nischentitel mit kruder Grafik. Die Landschaften detailarm, die Animationen abgehackt und Modelle haben stellenweise nur blanke, farbige Texturen. Trotzdem kann bereits beim Debut mit dem Landmaschinenhersteller Fendt ein großer Partner gewonnen werden, der seine Traktoren für das Spiel lizensiert. Außerdem scheint das Kernelement, das bis heute den Landwirtschafts-Simulator ausmacht, auch damals schon gut zu funktionieren: die Feldarbeit.

Bereits 2008 muss man seinen Acker pflügen, säen, die Pflanzen düngen und ernten, um seinen Ertrag schlussendlich zu verkaufen. Vom eingebrachten Geld legt man sich dann neue Landmaschinen zu. Dieser Gameplayloop trifft einen Nerv bei vielen Spielern. Trotz Krümelgrafik klettert der LWS 2008 innerhalb kurzer Zeit in die hohen Positionen der Verkaufscharts. Mit solch einem Erfolg haben die Entwickler zwar nie im Leben gerechnet, doch stehen sie schnell mit dem passenden Surfbrett bereit, um die sich anbahnende Erfolgswelle zu reiten. Seit 2009 erscheint – mit Ausnahme von 2020 – jedes Jahr ein neuer Teil der Simulation, entweder für PC und Konsolen oder mobile Plattformen. Innerhalb der Jahre hat man sich dabei eine ordentliche Fanbase aufgebaut.

Laut Martin Rabl, Head of Marketing & PR bei Giants, liegt das an vielen Faktoren. Einer der wichtigsten sind die Entschleunigung

Zum Anfassen: Mit großen Maschinen auf Tuchfühlung gehen, gehört zum Reiz der Serie.

Aufbau West: Im LWS 22 können Spieler jetzt auch eine Farm in den USA hochziehen.

und Selbstbestimmung. Der Landwirtschafts-Simulator lässt einem die Möglichkeit, das Tempo seines Fortschritts selbst festzulegen. Wie viele Felder bewirtschaftet man, wann bringt man die Ernte weg und welches neue Gerät kauft man sich? Alles Fragen, die man sich in Ruhe selbst beantworten kann. Das Konzept geht auf und wird über die Jahre ausgebaut mit Viehzucht, Holzfällerarbeit und mehr. Das bringt den LWS seit seinem Start auf über 25 Millionen verkaufte Einheiten. Das liegt zwar nicht bei den astronomischen Summen eines Call of Duty oder GTA 5, trotzdem würde sich so mancher Publisher ähnliche Erfolge wünschen. Ein Erfolg, der mit dem Landwirtschafts-Simulator 22 weiter ausgebaut werden soll.

„Vom Kleinkind bis zum Rentner“

Das zu schaffen, ist absolut nicht unwahrscheinlich, denn der Pool aus potenziellen Spielern ist riesig, wie Randy Pfeifer, Betreiber der Youtube-Channel „Cornhub“ und „SachsenLetsPlayer“ meint:

„Der Vorteil am LWS ist ja, dass er eine USK-Freigabe ab 0 Jahren hat, also theoretisch kann es jeder spielen, vom Kleinkind bis zum Rentner. Jeder weiß: Du hast einen Traktor, du hast einen Grubber – du machst Felder damit. Du hast einen Mähdrescher und drischst das Korn damit. Das versteht auch ein kleines Kind. Erfahrene Spieler bringen per Mod mit Bodenproben und Precision Farming mehr Realismus rein.“

Seit 2016 veranstaltet Giants die eigene „FarmCon“ und geht dort mit der Community auf Tuchfühlung. So bestätigt sich das Bild der breiten Bevölkerungsschicht. Die schließt sogar Landwirte selbst ein, die im Simulator neue Traktoren begutachten oder Bereiche außerhalb der eigenen Spezialisierung entdecken können. Die Affinität für so ein spezielles Genre wie das des Landwirtschafts-Simulators haben viele gar nicht auf dem Schirm. Dabei steckt mit Bodenbeschaffenheit, Düngemitteleinsatz, Tierzucht und mehr eine ungeahnte Tiefe im Spiel, die Neulinge überrascht. Um diese Tiefe auszubauen, fügt der dieses Jahr erschienene Landwirtschafts-Si-

Eigeninitiative: Der Landwirtschafts-Simulator lässt einem die Wahl. Im selbst gewählten Tempo werden Felder beackert und Tiere versorgt. Ist die Ernte eingefahren …



… bringt man sie zum Händler. Vom Ertrag erweitert man den eigenen Bauernhof.

mulator 22 neue Features ein, die sich Spieler schon lange wünschen. Mit den Jahreszeiten müssen sich digitale Landwirte an den Kalender halten und zur richtigen Zeit ihre Saat ausbringen und ernten. Produktionsketten erweitern das Geschäft um Teile der verarbeitenden Industrie, und mit dem neuen Sounddesign sollen Spieler noch tiefer eintauchen. Doch sind diese Features gerade für PC-Spieler nicht unbedingt neu. Mit beliebten Mods gab es die neuen Elemente vielfach schon im Vorgänger.

Ich modde dir was!

Schon seit dem LWS 2008 bauen sich Enthusiasten Erweiterungen für ihren Simulator. Seien es nur Fahrzeuge und Geräte, die es nicht in die Vollversion geschafft haben, oder ganz neue Karten und Systeme. Dabei profitieren beide Seiten enorm. Auf der einen Seite geben die Entwickler ihre Werkzeuge an die Community, die sich damit ihren Simulator so spezialisieren kann, wie sie ihn sich wünscht. Auf der anderen Seite verlängert Giants damit den Support und das Interesse an jedem neuen Teil.

Bethesda fährt mit seinen Rollenspielen schon seit Jahrzehnten eine ähnliche Strategie. Unter anderem deshalb ist Skyrim bis heute ein Dauerbrenner bei vielen Spielern. Die Modder werden mit dem Lebenszyklus der Spiele erfahrener im Umgang mit den Entwicklerwerkzeugen und erstellen immer aufwendigere Modifikationen für Spieler. Ein sich selbst erhaltendes Ökosystem. Das ist auch Giants selbst bewusst, die engen Kontakt zu ihrer Mod-Community halten. So ist die FarmCon ursprünglich als Treffen für Modding-Freunde entstanden, damit man auf Wünsche und Forderungen der Community eingehen kann.

Nichtsdestotrotz kann einem Entwickler das auch auf die Füße fallen. Einerseits gibt es Rufe aus der Community, die Giants vorwerfen, nur Features aus beliebten Mods in ihre neuen Teile einzubauen. Schließlich gibt es für den LWS 19 bereits Produktionsketten-Erweiterungen und die überaus beliebte Seasons-Mod fügt auch Jahreszeiten ins Spiel. Einer der Ersteller dieser Modifikation arbeitet mittlerweile sogar bei Giants selbst. Andererseits können bei frei verfügbaren Modtools auch Inhalte von Spielern erstellt werden, die man eigentlich auf gar keinen Fall in seinem Spiel sehen will. So geschehen im März 2020, als eine Modding-



Nachhilfe: Um die Modding-Community zu stärken, hält Giants eigene Kurse ab. (Foto: Giants Software)

Sportlich: Mit der Farming-Simulator League veranstaltet man eine eigene E-Sports-Liga, die mit Preisgeldern von mehreren Hunderttausend Euro dotiert ist. (Foto: Giants Software)

gruppe die Map „Deutsche Heimat“ veröffentlicht. An sich nichts Ungewöhnliches, schließlich ist der LWS vor allem in Deutschland beliebt.

Als engagierte Fans sich die Karte genauer anschauen, entdecken sie jedoch verfassungsfeindliche Symbolik an verschiedenen Stellen der Karte – subtil eingebaut. Zwar wird die Karte sofort nach Bekanntwerden gesperrt, doch der Shitstorm ist da. Nichtsdestotrotz ist die Moddingszene für den Landwirtschafts-Simulator ein mächtiges Werkzeug, das für eine lange Beliebtheit der einzelnen Teile sorgt. Doch ist das Universum des LWS beim Modsupport und der Neugier auf die Landarbeit noch nicht beendet. Mit dem LWS 19 erhält die Sim eine neue Facette, mit der keiner so wirklich gerechnet hat.



Abwechslung vom Alltag: Der Landwirtschafts-Simulator bietet Abwechslung vom Alltag der Arbeit oder der Blockbusterspiele. Diese Nische wird mit jedem Teil größer.

Huch, schon so spät?!: Wie bei anderen, gemächlichen Spielen, stellt sich auch beim Landwirtschafts-Simulator schnell die Suchtspirale des „Nur noch ein Feld“ ein …

Sportliche Leistung

Seit 2019 veranstaltet Giants nämlich eine eigene E-Sports-Liga mit regelmäßigen Turnieren, die dann in einer großen WM gipfeln. Dabei treten jeweils zwei Dreierteams gegeneinander an, die sich im Abernten und Heuballen pressen messen. Entstanden ist der kompetitive Modus laut Martin Rabl aus einem Messeauftritt des Herstellers. Dort wurden Interessierte zur Teilnahme an einer sogenannten „Bail Stacking Challenge“ aufgerufen, bei der Spieler auf Zeit eine gewisse Zahl Heuballen auf einen Wagen stapeln sollten. Das Konzept war ein Renner auf den Messen und so keimte die Idee des ausgebauten, kompetitiven Wettkampfes.

Das endgültige Regelwerk ist dabei komplex. Von einem ausgeklügelten Punktesystem über zufällige Pick-Ups im Match oder Fahrzeuge, die man für das gegnerische Team sperren kann, ist alles mit dabei. Dadurch versucht man, die Fairness zu bewahren, aber die Matches trotzdem spannend zu gestalten, denn es geht auch um eine Menge. Für die frisch beendete Saison 2021 wurde ein Preisgeld in Höhe von 250.000 Euro bereitgestellt. An den Start gehen private Squads, aber auch eigens von großen Partnern gesponserte Teams. Zwar sind die Spieler keine Vollzeit-E-Sportler, doch ist der Trainingsaufwand, den viele Teams aufbringen beachtlich. So erklärt uns Dominik „Dropwell“ Pühringer vom österreichischen „Team Lindner“, dass man während der laufenden Saison durchaus dreimal pro Woche für circa zwei Stunden trainiert. In den Tagen vor Matches übt man die eigene Taktik sogar täglich.

Doch nützt alles Training nichts, wenn der Modus nicht perfekt gebalanced ist. Ein Problem, mit dem auch andere E-Sports-Entwickler wie Riot oder Valve zu kämpfen haben. Giants optimiert den Turniermodus zwar stetig, doch das perfekte Rezept ist noch nicht gefunden. Laut Pühringer findet sich immer wieder mal eine „Super-Taktik“, die dann von allen Teams übernommen wird. Hier liegt es an Giants, die Spielbalance wiederherzustellen. Den E-Sports-Client kann sich übrigens jeder herunterladen, der den LWS 19 besitzt. Darüber hinaus werden alle großen Turniere live bei Twitch übertragen und kommentiert. Alles in allem macht die League aus einem eher gemächlichen Simulator ein kompetitives Erlebnis. Ein Spin, den man beim ersten Berührungspunkt so gar nicht vermuten würde, der aber für Abwechslung sorgt.

Die Faszination der Abwechslung

Das ist am Ende vermutlich der größte Konsens, den man unter die Frage nach der Faszination um den Landwirtschafts-Simulator setzen kann. Sei es die Abwechslung, aus seinem alltäglichen Beruf auszubrechen und die Landarbeit kennenzulernen. Die Abwechslung, mit großen Maschinen in Berührung zu kommen, die man ausprobieren kann. Die Abwechslung sich selbst kreativ auszuleben und erste Schritte in der Spieleentwicklung zu machen, oder die Abwechslung von actiongeladenen und aufregenden Blockbuster-Spielen hin zu einem gemächlichen und entspannten Gameplay. Der Landwirtschafts-Simulator bietet eine große Palette an Möglichkeiten, die nicht nur für Fans von Ackerbau und Viehzucht interessant ist. Ob die Entwickler die Erfolgswelle rund um ihr sorgsam kultiviertes Genre weiter reiten können, das wird sich mit einem Erfolg des LWS 22 zeigen und auch, ob es in Zukunft grundlegendere Überarbeitungen des Spiels geben wird.

Das Potenzial, die großen Blockbuster aus Übersee auch in Zukunft mit dem heimischen Traktor platt zu fahren, hat die Faszination rund um den Landwirtschafts-Simulator aber allemal. ❑



Teamsport: In der FSL treten Dreierteams im Abernten und Heuballen pressen an.

DIE **POST**-APOKALYPSE

Ihr wollt uns loben oder die Meinung geigen? Dann seid ihr hier genau richtig: Auf diesen Seiten veröffentlicht und kommentiert unser Leserbriefonkel Harald Fränkel eure Briefe und E-Mails.



Die frohe Botschaft

Immer wieder wird mir vorgeworfen, ich beleidige Leser. Nachdem ich darüber reflektiert habe, nehme ich mir fürs neue Jahr vor, mich zu bessern. Mein großes Idol in puncto Diplomatie ist der eifrige PCG.de-Kommentarschreiber Batze. Der weiß, wie man sozialkompetent, diplomatisch, empathisch und konstruktiv Kritik übt. Ich werde ab sofort so höflich agieren wie er. Das beste Beispiel ist sein Beitrag zur Rezension von Age of Empires 4, wo er seine sachliche Meinung über den Journalisten eines PC-Games-Mitbewerbers hinterlassen hat:

Manfred Mustermann (Name von der Redaktion geändert) ist ein Plappermaul, das seine Infos extern bezieht. […] Er ist ein Loser im Gaming […]. Was der über Diablo 2: Resurrection gelabert hat, da stehen mir jetzt noch meine ergrauten Haare zu Berge. Grausam, was der für einen Bullshit labert. Bei AoE4 weiß ich net, habe ich mir noch nicht angesehen. Muss ich mir auch nicht antun, sein PR-Geschwätz.

Nachdem Batze diesen Monat quasi meine Kolumne geschrieben hat und ICH das Honorar dafür kassiere, fühle ich mich fast ein bisschen schmutzig. Ach nö, doch nicht. Frohes Fest und guten Rutsch! **Harald Fränkel**

Elegant eloquent

Als Rossi die Leserbriefseiten betreut hat, war das der beste Teil der PC Games und immer das Erste, was ich gelesen habe. Wenn jemand einen seltsamen Leserbrief geschrieben hat, löste Rossi das elegant und zeigte gekonnt auf, dass der Verfasser danebenliegt. Er hatte ein gutes Gespür, wie man Leserbriefe beantwortet. Natürlich mit Humor. Bei Herrn Fränkel wirkt alles destruktiv, die Schreiber werden nur beleidigt und die Antworten sind zu knapp.

Denis10

Ich möchte diesem Beitrag von Professor Doktor Denis10, der der Hochbegabtenvereinigung Giga Society angehört und somit über einen IQ von mindestens 196 verfügt, mit einer Eloquenz begegnen, die nur er und die acht anderen Mitglieder des besagten Kognitivitätsclubs verstehen – also wohlfeil elegant, geschachtelsatzt und fürderhin in keiner Weise zu knapp bemessen, wobei es sich vielmehr um eine Gegenfrage handelt, weil ich mich als zu degeneriert erachte, die von Professor Doktor Denis10 verfertigte Analyse angemessen zu rezipieren: Warum zur Hölle legen sich Verfasser seltsamer Leserbriefe neben ihre Leserbriefe?



Zehn Jahre Garantie: PC-Games-Rechner gelten als superflüsterleise.

Sound of Silence

Hallo Rossi, ähm Harald (sorry, bin im Jahrhundert verrutscht), auf Seite 96 der Ausgabe 11/21 bewerbt ihr einen High-End-PC. Warum ist da eigentlich keine Hardware drin?

Oliver Pfeiffer, Berlin

Damit Leser wie du glauben, eine Mail dazu sei irre witzig und originelzzzCHRzzz …

Der Lachsack

Ich möchte mitteilen, dass ich vom Special „Serienkiller" begeistert war. Die Seitenhiebe und den Sarkasmus empfand ich als Abwechslung zu „normal" geschriebenen Berichten. Ich lese euer Heft generell gern, weil in den meisten Berichten eine Lockerheit zu lesen ist und ihr fast frei Schnauze schreibt. […] Als ich den Text zur Vernichtung von Contra: Rogue Corps las, musste ich beim Satz „Rogue Corps ist so grauenerregend, dass Monster vor dem Schlafengehen unter dem Bett nachsehen, ob sich nicht das Konami-Spiel dort versteckt" wirklich lachen. Weiter so! Vielleicht bringt ihr mich ja irgendwann wieder zum Lachen.

Sebastian Kropf

Das scheint in deinem Fall simpel. Wahrscheinlich reicht es, wenn in der Antwort auf deinen Leserbrief eine Lockerheit zu lesen ist und ich fast frei Schnauze schreibe.

eine Lockerheit

fast frei Schnauze

Rätsel

Mir ist aufgefallen, dass euer Heft nicht mehr im Supermarkt (V-Markt) erhältlich ist und dachte, es wurde eingestellt. Nun seh ich auf eurer Webseite, dass es das Heft mit Vollversion noch gibt. Könnt ihr mir schreiben, in welchem Geschäft (PLZ 86825) ich es finde?

Uli Roisi

Wuhuuu, wir lieben Rätsel! Zum Glück habe ich im Internet einen Walkthrough gefunden. Der heißt

Google und verrät: Die Postleitzahl 86825 gehört zu Bad Wörishofen. Profitipp: Das Geschäft pcgames.de soll ganz gut sein.

Rätsel 2

Ich habe eine beschwerde und werde sie umgehend melden wenn das nicht besprochen wird. Also ich spiele jetzt schon seid 2 jahren Evony und seid ein parr Tagen sagt er mir immer weider Abgreat prüfen ok ist ja gut aber er macht nichts garnichts ich habe alles versucht , habe schon 200 Euro für das spiel ausgegeben aber es geht nicht und nach 3 Tagen war ich mal drinnen 48 Tage heilung ich gebe doch nicht mein ganzes geld für si was aus ich bin auf server 644 und heiße White Nike in der Alians Elben garde ich verlange schadens Ersatz sonst melde ich das (ist nicht das 1 mal das so etwas vorkomt)

Jannic Borchers

Okay, ich gebe auf! Wie lautet die Lösung?

Killerspiele

Betrifft: Die Irrungen und Wirrungen der Altersfreigaben

Zur Info: Command & Conquer: Generals wurde in Deutschland indiziert, weil damals gerade der erste Irak-Krieg begann. Deswegen hat Bundesfamilienministerin Renate Schmidt direkt „Kriegsverherrlichung in den Händen von Kindern und Jugendlichen!" gebrüllt. Der Rest ist deutsche Geschichte …

Bundesgerd

Dabei waren das noch gute Zeiten! Heute schränkt die linksgrünversifte Regierung den Verkauf von allen Spielen ein!!! Ich sag nur 2G-Diktatur im Einzelhandel!!!!!!!!!!

Die Zeiten ändern sich. Videospiele werden zum Massenmedium. Die Massen möchte man nicht vergraulen. Die Spieleindustrie ist inzwischen finanzkräftiger als die Filmindustrie Hollywoods. Da kann man auch leicht Lobbyarbeit finanzieren. Nichts lieben Politiker mehr als ihre Lobbyisten. Vielleicht winkt ja am Ende der Karriere ein Job in einem Vorstand oder Aufsichtsrat, wenn man sich nicht zu sperrig verhält.

LarryMcFly

Genau! Vielleicht schafft es ja zum Beispiel Andreas Scheuer nach seiner politischen Laufbahn (ich vermeide bewusst das Wort Karriere), die Firma Activision Blizzard als Geschlechtsverkehrsminister besser zu führen als CEO Bobby Kot … äh, vergesst es.

Colonization

Findet ihr nicht, dass New World problematische Bezüge zur Kolonialisierung Nordamerikas hat? Es gibt z.B. keine indigenen Bevölkerungsgruppen. Und einen kritischen Bericht suche ich bei euch vergebens. Schade, ihr seid doch Journalisten.

Thomas Kracht

Wer behauptet denn so was? Wir sind nur dumme Nerds, die gerne Buchstaben-Tetris spielen. Dabei hackt man so lange blind auf einer Tastatur herum, bis sich Konsonanten und Vokale zufällig so aneinanderkuscheln, dass ein Text entsteht. Bei der New-World-Rezi hat sich leider keine kritische Auseinandersetzung mit etwaigen Kolonialfantasien des Herstellers ergeben. Wir sind also unschuldig.

Schweiß und Preis

Betrifft: Ist Video Game Grading bereits am Ende?

Müsste mir einfallen, Spiele zu kaufen und dann eingeschweißt jahrelang einstauben zu lassen, um sie mit viel Glück 20 Jahre später verticken zu können. Mit Pech knappert 'ne Maus im Keller/Dachboden an der Folie, und alles ist am Arsch

LOX-TT

Es ist eh viel lukrativer, Frauenslips so lange zu tragen, bis sie richtig eingeschweißt sind, und sie dann mithilfe von Selbstbedienungsautomaten in Japan zu veräußern. Redaktionsleiter Sascha Lohmüller hat mir erzählt, dass er dadurch monatlich locker 20k macht. [Anm. Sascha: 30K, Harald, 30K.]

Nur mittel, Alter?

Betrifft: Test zu Medieval Dynasty

Schade, dass ihr Medieval Dynasty scheinbar vor Release getestet habt. Nichts von Banditen oder deren Lagern. Auch die Pop-up-Erklärungen habt ihr nicht gelesen, sonst wärt ihr auf die Idee gekommen, die Fackel im Winter zu benutzen. Und ja Speere oder Holzpfeile prallen bei 'nem Wildschweinschädel oder Bison auch mal ab. Ich kann kaum glauben, dass ihr 18 Stunden in dem Spiel verbracht habt.

Jambalaya78

Zum Glück hat unser Fotograf beim jüngsten Tag der offenen Tür ein neues Bild von Tester Marc Schmidt geknipst. Möge es dich wieder glauben lassen.

Die Kritikpunkte sind nachvollziehbar, bis auf den Punkt, dass das Spiel den Spieler nicht an die Hand nimmt. Die Mechaniken werden mittels Pop-ups erklärt, obendrein gibt es eine Ingame-Hilfe. Die erklärt auch den Einfluss der Temperatur. […]

starr

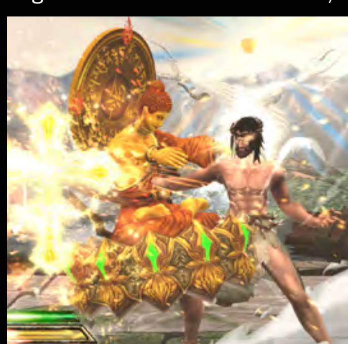
Ich habe Medieval Dynasty auch genossen und finde, dass es sich extrem intuitiv spielt. Nachdem ich im „Handarbeit"-Menü Speere, Werkzeug und Fackeln gebaut hatte, musste ich nur noch wenige Tage lang im Userinterface herumwühlen, um ein Lagerfeuer zu entzünden. Ist doch logisch, dass man dafür ins Menü „Möbel & Dekorationen" wechseln muss!



Marc Schmidt (links) begrüßt Leser beim Tag der offenen Tür. (Bild: P.P. Rubens)

Spieletipp für Weihnachten

Fight of Gods ist das mit Abstand beste Fighting Game mit Jesus, dem zweitstärksten Superhelden gleich nach Chuck Norris. Gut, wir kennen kein anderes, aber scheiß drauf, Weihnachten ist nur einmal im Jahr! Bei FoG könnt ihr Moses, Buddha, Santa Claus und anderen B-Promis die Fresse polieren oder sie aufs Kreuz (höhöhö) legen! Das Fest der Hiebe gibt's für 12,99 Euro auf Steam.



PCG-Wertung:
6 von 10 Golgota-Kreuzen

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN:
redaktion@pcgames.de
ODER SCHICKT EURE ZUSCHRIFT PER SCHNECKENPOST AN:
Computec Media • Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit der Einsendung eines Leserbriefs erklären sich die Absender damit einverstanden, dass ihr Name im Heft veröffentlicht wird. Die Beiträge erscheinen gegebenenfalls gekürzt. Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail, auf den Leserbriefseiten steht dagegen der Unterhaltungswert im Vordergrund. Die Verfasser müssen es also mit einem Augenzwinkern sehen, liebevoll durch den Kakao gezogen zu werden.



Vor 10 Jahren

Ausgabe 01/2012

Von: Niklas Poelen, Rebecca Herrmann & Philipp Sattler

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften



▶ Die PC Games 01/12 – ob man sich als Fledermaus durch die Lüfte geschwungen oder als Blockwesen Häuser gebaut hat, 2012 gab es für jeden einen passenden Titel.

Batman: Arkham City

Die Fledermaus hat die Gefahren auf der Straße beseitigt

Batman: Arkham City erinnerte an ein überdimensioniertes Gefängnis, nur war es ein Stadtteil, den man erforschen und von Gegnern wie Mister Freeze, Pinguin oder Two-Face befreien musste. Während man im Außengebiet enorme Bewegungsfreiheit genoss, erinnerten Szenen im inneren der Gebäude an den eher beengten Vorgängerteil. Atmosphärisch kommentierten Gangster auf der Straße den Entwicklungsfortschritt der Story, Helikopter kreisten am Himmel und suchten mit Scheinwerfern die Gassen ab, während Schneeflocken gespenstisch durch die Luft wirbelten. Der Großteil der Story spielte auf den Dächern der Stadt. Sowohl bei Kämpfen als auch beim Lösen der Rätsel kamen alte und neue Gadgets zum Einsatz. So konnten Elektroschocker oder ein ferngesteuerter Batarang benutzt werden, um die verschiedenen Probleme zu bewältigen. Man konnte sich auch erneut entscheiden, ob man Gegner still und heimlich oder lieber laut und mit Krawall aus dem Spiel nahm. Die KI der Gegner konnte einem dabei aber manchmal einen Strich durch die Rechnung machen und durch frühzeitiges Entdecken den Überraschungangriff abwehren. Allgemein wurde Batmans Bewegungsrepertoire erweitert, so durfte sich der Held nun erstmals mit einer Seilkanone an Hauswänden hochziehen oder sich an Hubschrauber hängen.





Minecraft – damals wie jetzt

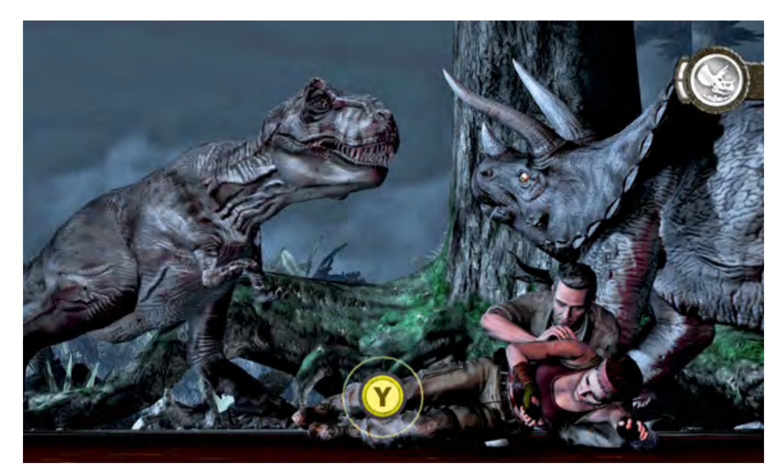
Ein blockiges Abenteuer, das immer noch begeistert

Minecraft benötigt mittlerweile keine Einführung mehr. Ob alt oder jung, jeder kennt das Spiel, immerhin ist es Stand November 2021 noch immer das meist verkaufte Videospiel überhaupt. Zwar existierten schon einige Jahre vorher spielbare Versionen, doch der erste Release der offiziellen Vollversion feiert nun zehnjähriges Jubiläum. Da kommen wir nicht drum herum, uns unser damaliges Review zur Vollversion noch einmal anzuschauen: Wir haben entgegen unserer Tradition keine Wertung vergeben, da Minecraft kaum Inhalte bietet, die sich bewerten lassen. Doch waren wir auch schon damals begeistert von den endlosen Möglichkeiten, die uns die blockige Welt bietet. Im Laufe der Jahre wurden beeindruckende Gebäude gebaut. Hierbei waren der Fantasie keine Grenzen gesetzt und es sind gigantische Burgen oder ganze Städte entstanden, während man von Creepern oder Spinnen gejagt wurde. Einer unserer Kritikpunkte war das Fehlen eines Tutorials, wodurch Neueinsteiger sich nur schwer zurechtfinden und wegen all der Möglichkeiten ohne konkretes Ziel schnell die Orientierung verlieren. Dieses Problem besteht leider auch heute noch, da ein solches Tutorial nie nachgereicht wurde. Doch hat es sichtlich nicht die Masse davon abgehalten, das Spiel regelrecht zu vergöttern. Bis heute ist der Erfolg von Minecraft ungebrochen – und ein Ende ist auch nicht so schnell in Sicht.



Jurassic Park: The Game

Rätsel lösen, Abenteuer bestreiten und das alles zwischen Dinosauriern



Bereits vor zehn Jahren haben wir hier eine Videospieladaption von Jurassic Park aus dem Hause Telltale behandelt. Obwohl – eine wirkliche Adaption ist es eigentlich gar nicht. Es erzählt eine komplett neue Geschichte und auch die Charaktere haben nichts mit der Vorlage zu tun. Das Abenteuer spielt kurz nach Ende des ersten Films. Für Telltale-Spiele unüblich war es jedoch, dass die Erkundung oder das Lösen von Rätseln – im Gegensatz zu ihren anderen Titeln – nur rudimentär vorhanden waren. Stattdessen gibt es deutlich häufiger schlichte Zwischensequenzen, die dann durch Quick-Time-Events aufgebrochen wurden. Das hat uns dann doch leider etwas enttäuscht. Die Handlung gefiel uns allerdings und so macht das Spiel einen deutlich besseren Eindruck, wenn man das Abenteuer stattdessen eher als interaktiven Film betrachtet. Interaktiv bedeutet in diesem Fall jedoch nicht, dass sich der Handlungsstrang beeinflussen lässt, denn der verläuft durchgehend linear. Insgesamt ist Jurassic Park: The Game also ein nettes Erlebnis für Fans der Filme. Für alle, die eine Telltale-typische Gameplay-Erfahrung suchen, ist es jedoch auch heute noch die falsche Wahl.

Cave Story+

Vom Indie-Spiel zum Retro-Klassiker

Nun ist also auch die Zeit gekommen, dass Spiele mit absichtlicher Retro-Optik selber zu Retro-Klassikern werden. Die ursprüngliche Version von Cave Story erschien 2004 für PC und erhielt seitdem zahlreiche Ports. In unserem Test vor zehn Jahren ging es speziell um die überarbeitete Version, Cave Story+. Die Neuerungen dieser Version hielten sich zwar in Grenzen und gingen kaum über bessere Grafik und Sound hinaus, aber bei einem Evergreen wie Cave Story gibt es auch nicht viel zu verbessern. Dass das Spiel von nur einer Person entwickelt wurde ist dabei kaum mehr als ein Fun Fact, denn die Qualität des Spiels musste dafür nicht büßen. So eine Erfolgsstory schreit förmlich danach, Inspiration für andere zu sein. Und so kam es auch, denn bis heute ist der Einfluss von Cave Story in sehr vielen Indie-Titeln zu spüren. Dass ein Spiel von nur einer Person es dazu brachte, die komplette Indie-Szene maßgeblich zu definieren, ist in jedem Fall eine Glanzleistung, die ihresgleichen sucht.



Star Wars: The Old Republic

May the force be with you

Ein großes Thema war die Ankunft des damals ersten Online-Weltraumspektakels von Bioware – Star Wars: The Old Republic. Direkt am Anfang musste man sich für eine Seite entscheiden und zwischen verschiedenen Klassen wie einem Jedi-Meister oder einem Lord der Sith wählen. Das eigene Abenteuer fängt dann auf einem der Starterplaneten an, wo sich dann die Geschichte der verschiedenen Klassen vollständig entfaltet, bevor man das Universum erkunden durfte – diese Klassenstorys sind im MMO-Genre noch heute unerreicht. Star Wars bot sowohl Teamwork-Elemente als auch



Spieler-gegen-Spieler-Schlachtfelder. Auch wurde ein Meilenstein gelegt, der heute nicht mehr wegzudenken ist: die Einführung der verschiedenen Sprecherstimmen. Auf unendliche Zeilen Text wurde verzichtet, stattdessen hatte jeder Charakter eine eigene Stimme. Man konnte teilweise zwischen verschiedenen Antworten wählen und so seine Geschichte selbst mitgestalten. Ebenfalls ganz schick: die intelligenten Begleiter mit eigenem Moralkompass. Handelte man gegen die Meinung des Begleiters, blieben einem Aufgaben teilweise verborgen. Alles in allem hat das Abenteuer die Spielewelt nachhaltig verändert und die Fans begeistert.

Die **PC-Games-Referenz-PCs**

CPU

Hersteller/Modell: .... Intel Core i5-10400F
Kerne/Taktung: .... 6 Kerne (2,9-4,3 GHz), 12 Threads
Preis: .... 140 Euro

ALTERNATIVE

Mehr auszugeben, lohnt sich erst ab der Übertakter-CPU Core i5-10600K (210 Euro), hinzu kommt dann ein Z-Mainboard für mindestens 130 Euro. Sparen kann man mit dem Core i3-10100F (80 Euro), der aber nur vier Kerne hat. Der AMD Ryzen 5 5600G (6 Kerne) bietet mit seiner IGP gleichzeitig einen Ersatz für eine separate Grafikkarte, so dass der Preis von 265 Euro in Ordnung geht.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: . . MSI GeForce GTX 1650 Ventus XS 4G OCV1
Chip-/Speicherbandbreite: . . . 1485 MHz (Boost: 1695 MHz) / .... 4GB GDDR5 (128 GB/s)
Preis: .... 300 Euro

ALTERNATIVE

Die GTX 1650 ist zwar schon seit langem nur eine absolute Einsteiger-Grafikkarte – aktuell kostet aber die nächstbessere Grafikkarte mindestens 500 Euro. Sollte die GeForce GTX 1650, die bei Redaktionsschluss 300 Euro kostete, zwischenzeitlich deutlich teurer sein, empfehlen wir für Einsteiger als Ersatz den oben genannten AMD Ryzen 5 5600G und seine IGP.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Gigabyte H510M H
Format/Sockel (Chipsatz): .... µATX/Intel 1200 (H510)
Steckplätze/Preis: .... 2x DDR4-RAM, 1xPCIe 4.0 x16, ...1xPCIe 3.0 x1, 1x M.2 PCIe 3.0 / 70 Euro

ALTERNATIVE

Falls man eine übertaktbare K-CPU nimmt, ist das ASRock Z590M Phantom Gaming 4 mit 130 Euro derzeit eines der günstigsten Intel-Übertakter-Mainboards. Wer den Ryzen 5 5600G nimmt, braucht ein AMD-AM4-Mainboard wie das MSI B450M Mortar Max mit HDMI und DisplayPort (70 Euro).

RAM

Hersteller/Modell: .... G.Skill Aegis
Kapazität/Standard: .... 16GB (2x8GB) / DDR4-3200
Timings/Preis: .... CL16-18-18 / 55 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: .... Crucial BX500 / keine
Kapazität SSD/HDD: .... 1000 GB / entfällt
Preis SSD/HDD: .... 80 Euro / 0 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: .... Zalman Z3 NEO (Glasfenster), ... 2x 120mm-Lüfter (1x RGB) vorverbaut, ... Grafikkartenlänge bis 34,0 cm, ... CPU-Kühlerhöhe bis 16,5 cm; Preis: 50 Euro
CPU-Kühler: .... be quiet! Pure Rock Slim 2 .... (13,5cm hoch, 1x92mm-Lüfter), 25 Euro
Netzteil/Preis: . . . . Corsair CV Series CV45 450 Watt, 45 Euro



Unser Vorschlag hat eine dritte Preis-Option: Mit dem Ryzen-5600G und seiner IGP anstelle einer Grafikkarte kostet der PC 590 Euro, sofern das gewählte Mainboard ebenfalls 70 Euro kostet. Bei der SSD gibt es immer wieder auch M.2-SSDs mit PCIe-Anbindung für 70-80 Euro. Wer will, der kann auch nur eine 480-512GB-SSD nehmen (ab 40 Euro) und dazu eine 1TB-Festplatte (35 Euro).

*ohne Grafikkarte
(mit Grafikkarte 765 Euro)



*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 1.535 Euro)

CPU

Hersteller/Modell: .... AMD Ryzen 5 5600X
Kerne/Taktung: .... 6 Kerne (3,7-4,7 GHz), 12 Threads
Preis: .... 290 Euro

ALTERNATIVE

Mehr Kerne, aber nur ein wenig schneller: Der Ryzen 7 5800X für 360 Euro. Der neue Sockel 1700 von Intel bietet mit dem Core i5-12600K eine im Vergleich zum Ryzen 5 5600X um etwa fünf Prozent schnellere CPU für 310 Euro, er ist auch 10 Prozent schneller als der Core i7-10700 (Sockel 1200) – allerdings kosten passende Mainboards mindestens 185 Euro.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: .... MSI Radeon RX 6600 XT .... Mech 2X 8G OCV1
Chip-/Speicherbandbreite: .. 2033 MHz (Boost 2602 MHz) / .... 256 GB/s
Speicher/Preis: .... 8GB GDDR6-RAM / derzeit ab 640 Euro

ALTERNATIVE

Mit der etwa 15 Prozent langsameren AMD Radeon RX 6600 spart man nur 50 Euro – dies lohnt sich kaum. Die nächstbessere Alternative bei Nvidia ist die GeForce RTX 3060 Ti für 830 Euro, die 20 bis 25 Prozent schneller als die AMD Radeon RX 6600 XT ist.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... ASRock B550 Steel Legend
Format/Sockel (Chipsatz): .... ATX / AMD AM4 (XB550)
Steckplätze/Preis: .... 4x DDR4-RAM, 1x PCIe 4.0 x16, ... 1x PCIe 3.0 x16, 2x PCIe 3.0 x1, 2x M.2 PCIe / 145 Euro

ALTERNATIVE

Ein Mainboard für um die 150 Euro ermöglicht bereits ordentliche Übertaktungs-Optionen. Wer dies nicht braucht, kann auch ein günstigeres Modell wie das Gigabyte B550M DS3H nehmen (85 Euro). Für den Core i5-12600K bietet sich zum Beispiel das MSI Pro Z690-A oder Gigabyte Z690 UD (195 Euro), jeweils in der DDR4-Version, an.

RAM

Hersteller/Modell: .... G.Skill RipJaws V
Kapazität/Standard: .... 32GB (2x16GB) / DDR4-3600
Timings/Preis: .... CL18-22-22 / 120 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: .... Kingston KC2500 NVMe .... (M.2 PCIe 3.0) / Seagate BarraCuda Compute
Kapazität SSD/HDD: .... 1000 GB / 2000 GB
Preis SSD/HDD: .... 100 Euro / 50 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: .... AeroCool Graphite ARGB, ... 2x 140mm-ARGB-Lüfter vorinstalliert, ... Grafikkartenlänge bis 34,8 cm, ... CPU-Kühlerhöhe bis 18,0 cm; Preis: 70 Euro
CPU-Kühler/Preis: ..... Enermax ETS-T50 AXE Silent Edition .... (16,3 cm hoch, 1x140 mm-Lüfter), 45 Euro
Netzteil/Preis: .... Seasonic Focus GX 550 Watt .... (vollmodular), 75 Euro

Durch eine SATA-SSD spart man 20 bis 30 Euro – an den Ladezeiten von Games ändert sich dadurch kaum etwas. Beim RAM reichen auch 16GB für eine ganze Weile sehr gut aus. Für starke Übertaktungs-Wünsche sollte man bei der Kühlung noch etwas mehr investieren. Wer nicht übertakten will, nimmt ein Mainboard für etwa 80 bis 100 Euro.



*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 2.435 Euro)

CPU

Hersteller/Modell: ....Intel Core i7-12700KF
Kerne/Taktung: ....8+4 Kerne (8xPerformance bis 5,0 GHz, ...4xEffizienz bis 2,7 GHz), 20 Threads
Preis:.................................... 425 Euro

ALTERNATIVE

Intels neuer Prozessor ist nur etwa zwei bis drei Prozent schneller als der Core i5-12600K für 310 Euro. Er ist zudem etwa vier Prozent schneller als der AMD Ryzen 7 5800X, der 360 Euro kostet, aber auch mit einem Mainboard ab 70 bis 80 Euro betrieben werden kann.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: ....Zotac Gaming GeForce ....RTX 3070 Ti AMP Holo
Chip-/Speicherbandbreite: . 1575 MHz (Boost 1890 MHz) / ....608 GB/s
Speicher/Preis: . 8 GB GDDR6X-RAM / derzeit ab 1100 Euro

ALTERNATIVE

Nach unten betrachtet ist die GeForce RTX 3060 Ti eine Option (830 Euro), ebenso die GeForce RTX 3070 Non-Ti, die es teils ab 1000 Euro gibt. 20 Prozent schneller als die RTX 3070 Ti ist die AMD Radeon RX 6800 XT, die dafür aber auch 1370 Euro kostet.

RAM

Hersteller/Modell: ....Kingston Fury Beast RGB
Kapazität/Standard: ....32GB (2x16GB) / DDR4-3733
Timings/Preis: ....CL19-23-23 / 145 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: ....Western Digital WD Green SN350 ....(M.2, PCIe 3.0) / Toshiba DT01ACA
Kapazität SSD/HDD:................2000 GB / 3000 GB
Preis SSD/HDD: ....185 Euro / 65 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis:..................MSI MPG Sekira 100R, ... 3x 120mm-RGB-Lüfter vorverbaut; Grafikkarten ...bis 34,0 cm, CPU-Kühler bis 17,0 cm Höhe, Preis: 95 Euro
CPU-Kühler/Preis: ...... Arctic Liquid Freezer II 240 A-RGB .... (All-in-One-Wasserkühler), 75 Euro
Netzteil/Preis:.......be quiet! Straight Power 11 650 Watt, ...Preis: 100 Euro

Für den High-End-PC stehen die Sockel Intel 1200 und 1700 sowie AMD AM4 zur Wahl, wobei die beiden Letztgenannten zu empfehlen sind. Sparen lässt sich, ohne Leistungsverlust, beim Gehäuse, Netzteil, der Laufwerkausstattung sowie für Nicht-Übertakter auch beim Mainboard, vor allem wenn man auf AMD setzt. 2TB-SSDs gibt es zum Teil auch als Angebot für nur um die 150 Euro.



MAINBOARD

Hersteller/Modell:..Gigabyte Z690 Aorus Elite DDR4
Format/Sockel (Chipsatz): .... ATX/ Intel 1700 (Z690)
Steckplätze/Preis: ...4x DDR4-RAM, 1x PCIe 5.0 x16, 2x PCIe 3.0 x16, 4x M.2 PCIe 4.0 / 245 Euro

ALTERNATIVE

Beim neuen Sockel 1700 gibt es aktuell nur Modelle ab etwa 190 Euro aufwärts. Da DDR5-RAM aktuell ausverkauft ist, sollte man auf DDR4-RAM-Slots achten. Für AMD-CPUs ist als Übertakter-Mainboard zum Beispiel das MSI MAG X570s Torpedo Max (230 Euro) zu nennen.

Wichtiger Hinweis zu Grafikkarten

Da die Grafikkartenpreise weiterhin sehr hoch sind, werden wir bei den PC-Preisen jeweils den Preis mit und ohne Grafikkarte nennen. Für den Einsteiger-PC haben wir zudem bei den Alternativen eine APU, also eine CPU mit integrierter Grafikeinheit (IGP), als Alternative vorgeschlagen. Beim neuen Intel Sockel 1700 gilt, dass man für den CPU-Kühler eventuell das Montagematerial beim Hersteller anfordern muss.



HIGH-END-GAMING-PC
R62-633
„Genieße jeden Spielzug!“
CAPTIVA KAMPFPREIS:
€ 3.299,-
inkl. MwSt.
SSD: 1 TB
Arbeitsspeicher: 32 GB
Grafikkarte: GeForce RTX 3080 Ti 10GB GDDR6X
Prozessor: AMD Ryzen 7 5800X
Mehr Infos auf www.captiva-power.de/
CAPTIVA

Im nächsten Heft*

❑ Vorschau

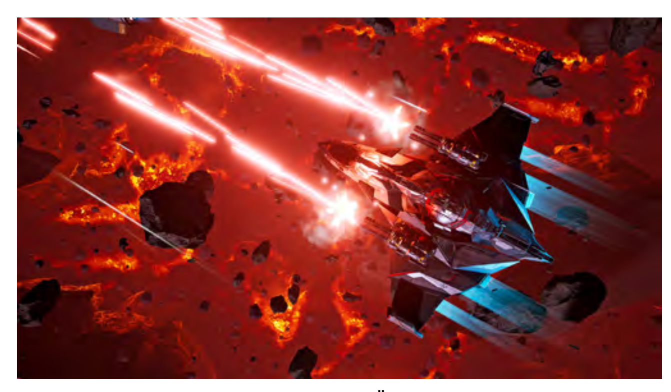
Die Hits 2022



Neues Jahr, neues Glück? Könnte gut sein, denn für 2022 gibt es bereits jetzt eine große Liste an potenziellen Top-Hits!

❑ Test

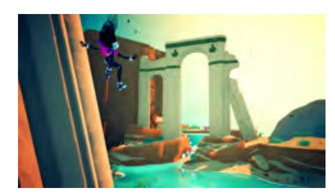
Chorus



Dass das Sci-Fi-Actionspiel ein echter Überraschungs-Hit zum Jahresende werden könnte, vermuteten wir ja. Nun machen wir den Test!

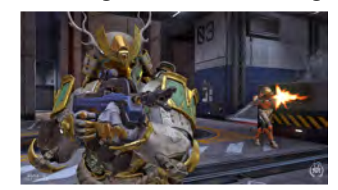
❑ Test

Solar Ash | Das zweite Werk der Hyperlight-Drifter-Entwickler könnte ein Indie-Hit werden.



❑ Test

Halo Infinite | Die Kampagne war noch nicht spielbar – im nächsten Heft gibt's dann die Wertung.



❑ Test

Final Fantasy 14: Endwalker | Neue MMO-Kost für die kalten Tage – wir klären ob's lohnt!



❑ Test

Icarus | Der Survival-Titel von DayZ-Schöpfer Dean Hall startet kurz nach Redaktionsschluss.



PC Games 02/22 erscheint am 19. Januar!

Vorab-Infos ab 15. Januar auf www.pcgames.de!

*Alle Angaben ohne Gewähr



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch

Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiter/CvD Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Antonia Dreßler, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Claus Ludewig, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Carlo Siebenhüner, Stefan Wilhelm
Mitarbeiter dieser Ausgabe Olaf Bleich, Wolfgang Fischer, Harald Fränkel, Herbert Funes, Rebecca Herrmann, Jonas Höger, Benjamin Lachmann, Daniel Link, André Linken, Sara Petzold, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Niklas Poelen, Philipp Sattler, Christian Schmid
Layout Judith von Biedenfeld, Alexandra Böhm
Layoutkoordination Alexandra Böhm
Titelgestaltung Judith von Biedenfeld © Electronic Arts, Activision Blizzard, Xbox Game Studios

Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
DVD Thomas Dziewiszek

www.pcgames.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Antonia Dreßler, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Maik Koch, Sascha Lohmüller, Claus Ludewig, David Martin, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Carlo Siebenhüner, Stefan Wilhelm

Digital Director Simon Fistrich
Business Development Christian Bol
Viktor Eippert (Projektmanager)
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil Franziska Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift
Produktmanagement Aykut Arik
E-Commerce & Affiliate Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Frank Stöwer
Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Publishing Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH,
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg,
Tel.: +49 40 468 567-100,
www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition Franziska Behme, E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 34 vom 01.01.2021.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DMV Der Medienvertrieb GmbH & Co. KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg, Internet: dermedienvertrieb.de
Druck: EDS Zrínyi Zrt. Nádas utca 8. 2600 Vác, Ungarn



Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY5, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE

Marquard Media Hungary:
JOY, JOY-NAPOK, INSTYLE, SHOPPIEGO, APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, FAMILY.HU, RUNNER'S WORLD

REPORT Seite 100

Der große **Dreamworld-Scam**



Vor ein paar Ausgaben widmeten wir den Scam-MMOs da draußen bereits ein Special, nun blicken wir genauer auf das Spiel, das die aktuelle Diskussion überhaupt erst ausgelöst hat – Dreamworld – und verraten euch, warum nichts an diesem Spiel wirklich echt ist.

KOLUMNE Seite 108

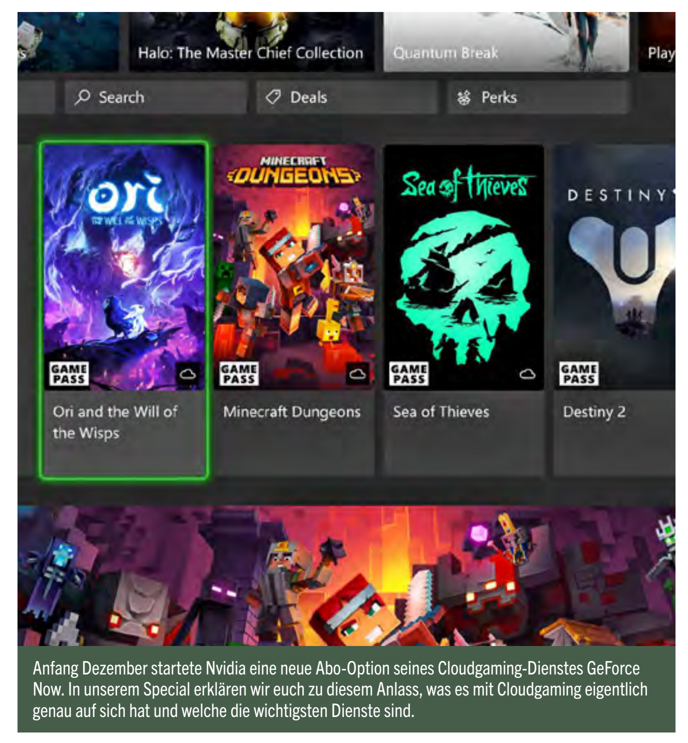
Warum hasst ihr eure Spiele?



Mit PES beziehungsweise neuerlich ja eFootball hat Konami wahrscheinlich eine weitere altehrwürdige und früher mal für hohe Qualität stehende Serie zu Grabe getragen. Lukas geht in seiner Kolumne der Frage nach, warum Konami nach und nach alles gegen die Wand fährt.

TECHNIK-RATGEBER Seite 110

Was ist **Cloudgaming?**



Anfang Dezember startete Nvidia eine neue Abo-Option seines Cloudgaming-Dienstes GeForce Now. In unserem Special erklären wir euch zu diesem Anlass, was es mit Cloudgaming eigentlich genau auf sich hat und welche die wichtigsten Dienste sind.

DreamWorld

Scam-MMOs:

Dreamworlds unendliche Welten

Dreamworld gilt als das erste wirklich große Scam-MMO der jüngsten Videospiel-Geschichte und als „Stein des Anstoßes“ für die Welle an eher ‚unwahrscheinlichen‘ MMO-Ideen der letzten Zeit. Wir werfen einen umfassenden Blick auf das Projekt, seine Gründer und die Heilsversprechen, die im Kickstarter-Pitch gegeben wurden.

Von: Christian Schmid & Maria Beyer-Fistrich

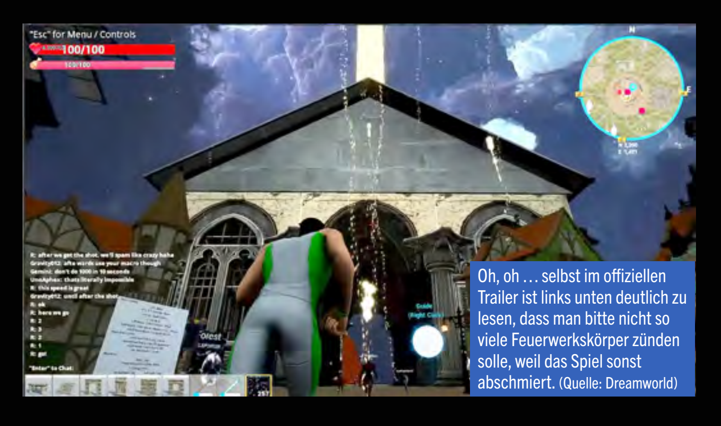
Stellt euch ein MMORPG vor, in dem ihr tun und lassen könnt, was ihr wollt. Nein, wirklich! Ihr seid ein Fan traditioneller Rollenspiele im Stil von Dungeons & Dragons? Baut euch euer eigenes Fantasy-Königreich. Zähmt Tiere. Errichtet Burgen und erkundet Dungeons. Herrscht über euer Reich und erobert andere Königreiche in fantastischen Echtzeitstrategie-Schlachten. Ihr seid Shooter-Spieler? Dann schnappt eure Knarre und ballert euch durch eine Welt, die exakt nach euren Vorstellungen konstruiert wurde. Schießt auf Ritter, die auf Drachen reiten und mit Wölfen nach Robotern werfen – eure Fantasie ist das Limit! Fahrt in Luftschiffen und erlebt Abenteuer über den Wolken. Werdet Rennfahrer. Spielt eine Wirtschaftssimulation, in der eure Entscheidungen Einfluss auf die Onlinewelt haben. Dribbelt euch die UEFA Champions League empor und werdet Profi-Fußballer – während ihr mit Laserkanonen auf Einhörner schießt. Und nach einem langen Tag der Abenteuer kehrt ihr in euer Eigenheim in einer unendlich wachsenden Hauptstadt zurück, in der Millionen von Spieler aus aller Welt gleichzeitig ein- und ausgehen; so kunterbunt gemischt, machtvoll und farbenfroh wie ihr selbst.

Das hört sich für euch zwar toll, aber eher unwahrscheinlich an? Für uns auch. Trotzdem ist es genau das, was Dreamworld euch verspricht. Das „letzte Spiel, das ihr je spielen werdet“ kombiniert und wir zitieren aus dem Kickstarter-Pitch:

„Jedes Genre, jeden Stil, jeden Typ Spiel, den es gibt und jemals geben wird, alles in einer einzigen Welt, von jedem Spieler errichtet, auf dem Rücken zugänglicher und mächtiger, modularer User-Interfaces.“ Starke Worte, die in einem Satz ein kleines Häkchen neben so ziemlich alle Träume setzen, die MMO-Spieler seit ihrer Kindheit in sich tragen. All das soll auf einer einzigen Welt geschehen, die unendlich groß ist, Abermillionen von Spielern aufnimmt und tausende verschiedene Biome enthält, unterstützt von einer revolutionären Peer-to-Peer-Servertechnologie. Dreamworld soll Gamer-Ambrosia



Alle Spiele, alle Genres, für immer: Dreamworld verspricht das Blaue vom Himmel, obwohl der Hintergrund und die Kompetenzen der Gründer dagegen sprechen. (Quelle: Dreamworld)


Oh, oh … selbst im offiziellen Trailer ist links unten deutlich zu lesen, dass man bitte nicht so viele Feuerwerkskörper zünden solle, weil das Spiel sonst abschmiert. (Quelle: Dreamworld)

sein, praktisch die Umsetzung der OASIS aus „Ready Player One“ – eine digitale Manifestation des Satzes „Wäre es nicht cool, wenn wir das könnten“?

Und diese emotionale Komponente ist es, die dem Projekt einen so bitteren Beigeschmack gibt. In diesem Monster-Artikel geben wir euch nicht nur eine Zusammenfassung in Bezug auf die generelle Dreamworld-Situation, sondern auch Updates in Sachen Finanzierung, Entwicklung und den Status der Alpha des Spiels an sich. Um das Drama rings um das wohl berühmteste Scam-MMO der letzten zehn Jahre anständig aufzubereiten, beginnen wir damit, einen genaueren Blick auf die Hintergrundgeschichte der beiden Gründer und die um Dreamworld herum entstandene Community zu werfen. Als nächstes verraten wir euch, wie wir es auch bereits in unserem Artikel „So erkennt und entlarvt ihr Scam-MMOs“ getan haben, warum Dreamworld sein Finanzierungsziel zwar erreicht, gleichzeitig aber keine Chance hat, das versprochene MMO auf die Beine zu stellen. Zu guter Letzt betrachten wir schließlich die technische Seite von Dreamworld, sezieren die versprochenen Features und beschreiben euch, wie die spielbare Alpha tatsächlich aussieht.

Gemeinsam gegen Scammer: Wir fragen Callum Upton

Wenn ihr euch nach der Lektüre dieses Artikels weiter über Dreamworld informieren wollt, empfehlen wir euch wärmstens die Kanäle der YouTuber Callum Upton, Josh Strife Hayes und KiraTV, die der Gamer-Allgemeinheit mit ihren Enthüllungsvideos in letzter Zeit allesamt einen großen Dienst erweisen. Wir haben uns deshalb bei der Erstellung dieses Artikels mit dem Content-Creator Callum Upton kurzgeschlossen, denn unserer Meinung nach ist es wichtig, dass sich Spieler- und Creator-Gemeinden den neuesten Scam-MMOs in einer geeinten Front gegenüberstellen. Der 26-jährige Gamer und Programmierer aus Birmingham betreibt einen der bekanntesten Anti-Gamingscam-Channel auf YouTube und gehört zu den Pionieren der jüngsten Anti-Scam Bewegung. In der Tat war es Upton, der die YouTube-Landschaft auf Dreamworld aufmerksam machte – auch wenn er zu Beginn nicht viel mit YouTube am Hut hatte.

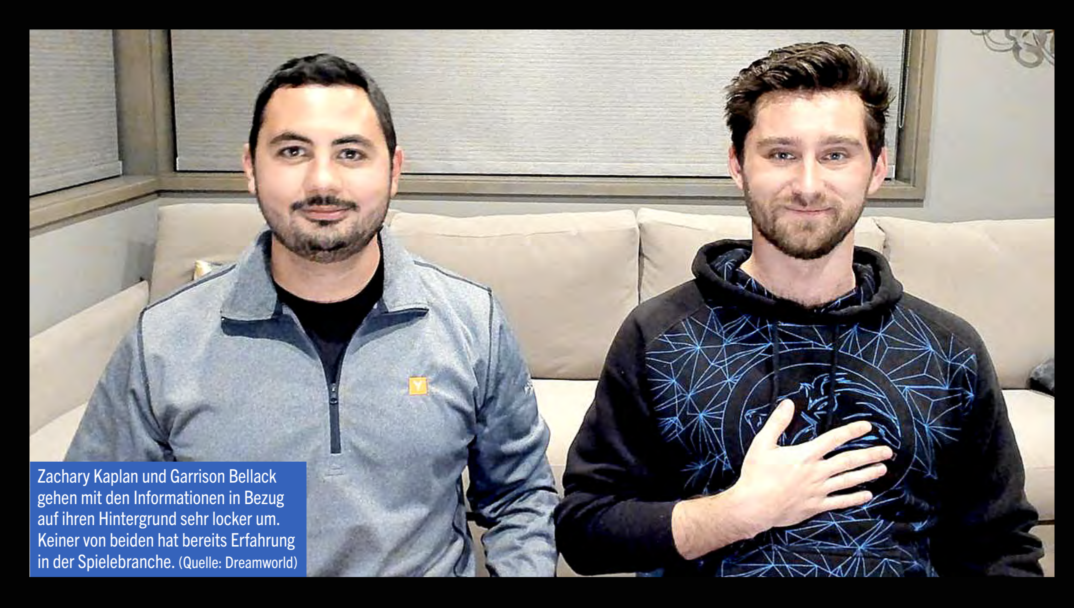
„Das war schon seltsam.“ erinnert sich Callum auf unsere Frage hin, wie er überhaupt auf Dreamworld aufmerksam wurde: „Zu diesem Zeitpunkt hatte ich noch keinen YouTube-Account. Ich scrollte durch Facebook und sah Werbung für einen Kickstarter, bei dem jedes einzelne Asset entweder Standardware oder komplett umsonst war; ich bin Entwickler, also habe ich die meisten davon bereits im UE4-Markt gesehen. Nachdem ich mich näher damit beschäftigt hatte, widerte es mich an, dass sie komplett falsche Behauptungen aufstellten UND nach einem Tag mehr als 30.000 Dollar sammeln konnten.“

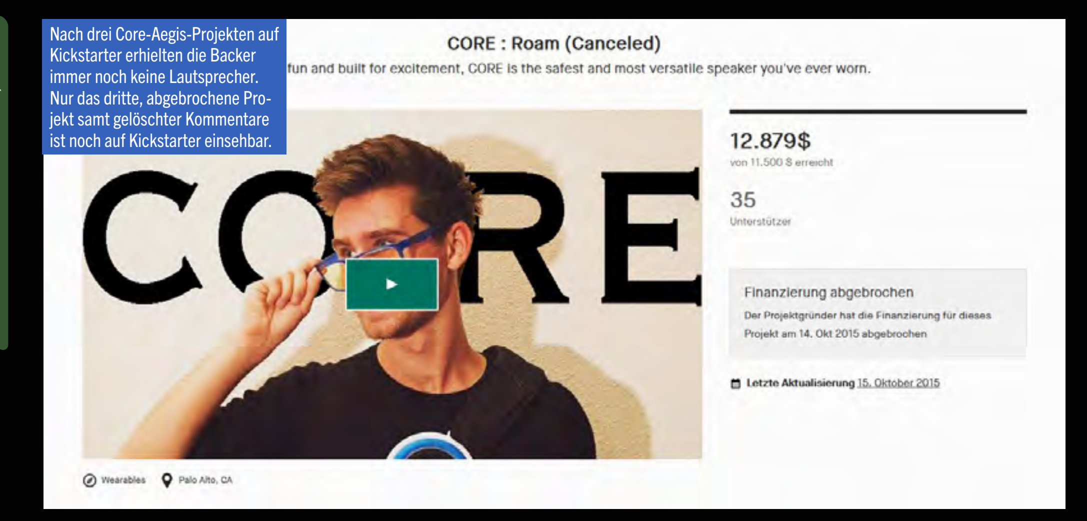
Auf Nachfrage, warum er für seinen Channel das Thema Scam-MMOs wählte, antwortet Callum: „Nachdem ich Dreamworld sah, hatte ich langsam genug von Leuten ohne Entwicklerhintergrund, die Jahr für Jahr Millonen Dollar durch Betrug einnehmen, während ehrliche kleine Entwickler mit guten Projekten unbeachtet bleiben.“ Ebenfalls brennend interessierte uns Callums Meinung, warum so viele auf diese neue Welle des Vorschussbetrügs hineinfallen: „Ehrlich gesagt, die Leute suchen so verzweifelt nach einem neuen, innovativen MMO, dass sie sich davon blenden lassen. Sie halten nicht inne, um zu überlegen, ob das, was präsentiert wird, möglich oder für das Budget auch nur halbwegs realistisch ist.“ Wir sind der gleichen Meinung. Und jetzt setzt eure Lieblings-Lesebrille auf, denn wir fassen in diesem langen Artikel alle bisher bekannten Ungereimtheiten und wichtigen Entwicklungen in Bezug auf Dreamworld zusammen. Bereit? Dann lasst uns loslegen!

Vom Entrepreneur zum MMO-Entwickler: Die Gründer

Damit wir besser verstehen, was in diesem Artikel auf uns zukommt, werfen wir zunächst einen Blick auf die kreativen Köpfe hinter Dreamworld. Die beiden Dreamworld-Gründer Zachary Kaplan und Garrison Bellack scheinen auf den ersten Blick durchaus geeignet zu sein, um ein MMORPG auf die Beine zu stellen, auch wenn das Projekt vielleicht sehr ehrgeizig ist: In einem inzwischen gelöschten Abschnitt des Kickstarter-Pitchs von Dreamworld gibt Kaplan an, dass er bereits neun Jahre Erfahrung im Bereich der Videospieleentwicklung besitzt. Er ist Entrepreneur, der bereits mehrere erfolgreiche Projekte auf die Beine stellen konnte und obendrein entwickelte er mit „Core Aegis“ ein „modisches, mit Features vollgepacktes Accessoire […] mit dem Unfälle vermieden werden können, während man sichere Musik genießt.“ Sehr geheimnisvoll! Bellack indes beschreibt sich als „Superstar Ex Ingenieur“, der sich nach einer glänzenden Karriere bei den Silicon-Valley-Titanen Google, Apple und Facebook selbständig machte, um seinen Traum bei Dreamworld zu verfolgen.

Nach einer kurzen Hintergrundrecherche tun sich jedoch regelrechte Abgründe im Lebenslauf der beiden auf: Zachary Kaplan besitzt in der Tat „neun Jahre Erfahrung im Entwicklungssektor“ – diese beziehen sich jedoch auf kleine Flash-Spiele, die Kaplan in seiner Freizeit programmierte und „einige Arbeiten in Unity“. Es gibt keine Hinweise darauf, dass Zachary in dieser Zeit auch nur in die Nähe eines gesetzten Entwicklerstudios kam, geschweige dann Erfahrungen in der Entwicklung des Genres der notorisch hochkomplexen MMORPGs sammeln konnte. Die Erfahrungen als Entrepreneur und Vermarkter beziehen sich in der Hauptsache auf seinen tragbaren Bluetooth-Speaker Core Aegis. „Speaker“ ist hier das Wort der Stunde, denn Kaplan ist kein Freund von Kopfhörern: Die Idee für Core Aegis kam ihm, laut eigener Aussage, nachdem er mit eingesetzten Ohrhörern während des Joggens zweimal (!) von einem Taxi überfahren wurde. Wir zitieren von Kaplans Core-Aegis-Website: „Lösungen treffen dich manchmal … wie ein Taxi“. Die Realität offensichtlich ebenfalls, denn nach drei Crowdfun-


Zachary Kaplan und Garrison Bellack gehen mit den Informationen in Bezug auf ihren Hintergrund sehr locker um. Keiner von beiden hat bereits Erfahrung in der Spielebranche. (Quelle: Dreamworld)



Nach drei Core-Aegis-Projekten auf Kickstarter erhielten die Backer immer noch keine Lautsprecher. Nur das dritte, abgebrochene Projekt samt gelöschter Kommentare ist noch auf Kickstarter einsehbar.

ding-Kampagnen wurde nicht ein einziger Speaker ausgeliefert. Die letzte Kampagne ist immer noch auf Kickstarter einsehbar – ebenso wie ihr Abbruch im Jahr 2015. Die zweite und letzte Entrepreneurs-Unternehmung von Kaplan waren Streetwear-T-Shirts mit Tiermotiven, die unter dem Namen BARON-Brands vermarktet wurden. Davor arbeitete Kaplan als Marketing Manager für die Unternehmen „Hecht Wine" und „Crystal Glass & Mirror" – was aus seinem Linked-in-Profil heraus übersetzt bedeutet, dass er ihren Social-Media-Auftritt betreute. Immerhin gibt er ehrlich an, dass Crystal Glass & Mirrors die von ihm designte Website „aktuell nicht mehr benutzt".

Wenn wir Bellack ein wenig näher betrachten, wird schnell klar, dass er tatsächlich bei den drei genannten Unternehmen arbeitete. Bei Google und Facebook war er jedoch lediglich ein halbes Jahr als Praktikant tätig, während er bei Apple drei Jahre lang als Softwaretester arbeitete. Seit unserem letzten Check erschien übrigens auch eine Stelle als Senior-Robotics-Engineer bei der Firma Cruise auf seinem Linked-In-Profil, die hauptsächlich die Software für selbst fahrende Autos herstellen. Keiner der beiden besitzt auch nur in Ansätzen den Hintergrund, der für die Erstellung eines handelsüblichen MMORPGs nötig wäre, geschweige denn für die Konzeption eines Jahrhundert-Projekts wie Dreamworld. Um es ganz klar zu sagen: Selbst wenn die beiden alles ernst meinen, niemanden übers Ohr hauen wollen und ihr Projekt mit Herzblut verfolgen, werden wir nie das Spiel sehen, das im Kickstarter-Pitch vorgestellt wurde. Die Umsetzung ist für die beiden schlicht und ergreifend unmöglich.

Keine Kritik erlaubt: Die Community

Wenn wir die Spur um Dreamworld herum ein wenig weiter verfolgen, landen wir unweigerlich auf dem Discord-Server des Projekts. Und hier tun sich die ersten große Probleme auf, die direkt mit dem Spiel und dem Management der Community an sich zu tun haben. In einem Interview mit pcgamer.com offenbart der YouTuber Callum Upton, was er in seiner Zeit auf dem Dreamworld-Discord erleben durfte. Das reicht von dem sofortigen Bannen kritischer Stimmen, über die ständige Abwesenheit der Developer bis hin zu der Kreierung einer regelrechten Belagerungsstimmung. Laut Upton werden selbst behutsam kritische Stimmen augenblicklich des Servers verwiesen, während Mods keinen Zugriff auf die Logs besitzen – und somit auch nicht einsehen können, wer bereits gebanned wurde. Beide Gründer haben ihre Accounts in den Modus „Privat" versetzt, sodass sie keine Direktnachrichten mehr empfangen. Generell lassen sich Kaplan („Wulf") und Bellack („Grit") wohl nur selten im Discord sehen, reden kaum drei Worte mit ihren Unterstützern und hinterlassen nur ab und zu Nachrichten, in denen sie auf technische Fragen antworten, Benutzer bannen oder Spiel-Updates ankündigen. Die wenigen verbleibenden Kritiker verpacken ihre Äußerungen laut Callum in Galgenhumor, während ein großer Teil der Fanbase die Bemühungen der Enthüllungs-Community auf YouTube als Sabotage ansieht: Die Grundstimmung ist die eines nervösen Optimismus, der die angeführten Kritikpunkte mit dem frühen Stadium des Spiels entschuldigt. Viele Unterstützer sehen Content-Creator wie KiraTV, Josh Strife Hayes und Callum Upton selbst ironischerweise als Trolle, die statt der Produktion ihrer Videos „etwas Produktives mit ihrem Leben anfangen sollten".

Wenn wir die Mods des Servers etwas näher betrachten, kommen abenteuerliche Details ans Tageslicht: Zum Zeitpunkt des Interviews, welches kurz nach dem Start der Kickstarter-Kampagne geführt wurde, verbreiteten sich Gerüchte, dass ein Großteil des Moderatoren-Teams aus Kindern bestehe. Upton ignorierte diese Vorwürfe zunächst, weil er sie als sensationalistisch und übertrieben abstempelte – bis er von zweien der Moderatoren kontaktiert wurde, die ihm versicherten, das sie keine Kinder seien, sondern ganze „14 und 16 Jahre alt". Laut Upton wurden zudem Screenshots vorgelegt, in denen die Gründer versuchten, ihre Mods mit Amazon- und Uber-Eats-Geschenkkarten zu bezahlen. Callum zufolge wurde sogar der Versuch unternommen, zwei Minderjährige nach Redwood City im US-Staat Kalifornien zu fliegen, um ihnen einen Praktikum anzubieten. „Es gibt einen einzigen erwachsenen Moderator im Discord", erklärt uns Callum. „Die meisten der Kinder-Moderatoren sind inzwischen fort. Insgesamt gibt es drei Mods … davon ein Erwachsener."

Das Handling der Community scheint bei DreamWorld sehr grenzwertig und macht allem Anschein nach auch vor dem Videomaterial ehemaliger Fans nicht Halt. Der Content Creator Skiazos war zu Beginn einer der größten Verfechter von Dreamworld und ein wichtiger Teil der spieleigenen Discord-Community. Das ging sogar so weit, dass die notorisch kamerascheuen Dreamworld-Gründer sich auf ein Interview mit Skiazos einließen. In dem Gespräch stellt Skiazos durchaus gute Fragen – er hakte aber an wichtigen Stellen nicht nach, sodass der Eindruck entstand, dass das Projekt stetig voranschritt und es nur eine Frage der Zeit war, bis eventuelle Stolpersteine aus dem Weg geräumt werden. Nachdem Skiazos jedoch Zugriff auf die Alpha erhielt, än-





Auf der inzwischen von der Hauptseite abgekoppelten Presseseite vergleichen die Gründer Dreamworld direkt mit Minecraft. Das ist nicht nur unsinnig, weil es sich bei Dreamworld um gekaufte Assets handelt sondern zeigt auch, in welche Richtung sich das Spiel von Beginn an entwickelte (Quelle: Dreamworld).







So macht man es richtig: Ashes of Creations Creative Director Steven Sharif war von Beginn an sehr ehrlich, was die Kosten und Monetarisierung des Spiels anging. Kosten von 33.300.000 $ sieht er als das „Absolute Minimum“ an – und siehe da, Intrepid Studios zeigte mit der Alpha ein vielversprechendes Grundgerüst. (Quelle: Intrepid Studios)

derte er seine Meinung praktisch über Nacht: Seiner Aussage nach war der einzige Unterschied zwischen Alpha und Pre-Alpha, dass „die Entwickler Gras hinzugefügt haben“. Seine Videos schlagen nun einen völlig andern Ton an und selbst sein ursprüngliches Interview wurde nachträglich mit dem emotional aufgeladenen Titel versehen: „Das war BEVOR ich realisiert habe, das das Ganze ein SCAM IST und BLEIBT!!!“ So weit, so gut. Auf der Dreamworld-Kickstarter-Seite wird jedoch immer noch versucht, mit einem uneditierten Gameplay-Video von Skiazo zu werben – aus der Pre-Alpha-Phase wohlgemerkt! Dass der Link inzwischen nicht mehr funktioniert, weil Skiazos alle damit verbundenen Videos verständlicherweise entfernte, ist den Gründern anscheinend noch nicht aufgefallen. Skiazos selbst streamt inzwischen auf Twitch regelmäßig die „DreamWorld Scam Live Show“. Wir jedenfalls gratulieren Skiazos zu seiner Selbstreflexion. Das Ganze hört sich simpler an, als es in der Realität abläuft: Es gehört immer noch eine Menge Rückgrat dazu, seine Meinung tatsächlich zu ändern, wenn man mit neuen Erkenntnissen konfrontiert wird. Bravo!

Investoren, Kickstarter, Ungereimtheiten: Die Finanzierung

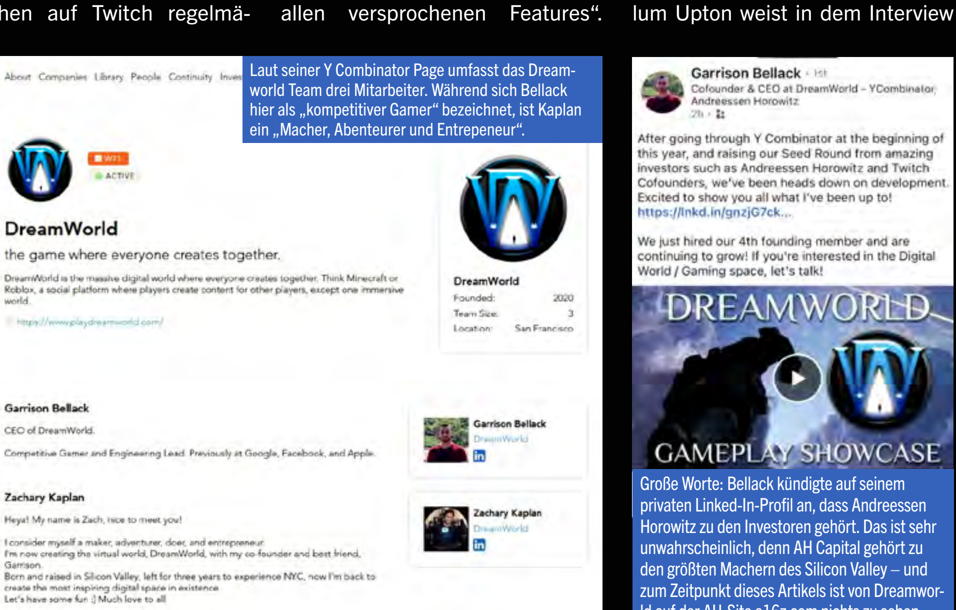
Nun wird es richtig interessant, denn in Sachen Finanzierung gibt es bei DreamWorld einige sehr, sehr seltsame Entwicklungen. Wir starten zunächst bei der Kickstarter-Kampagne die versprach, mit nur 10.000 Dollar ein MMORPG von historischer Größe auf die Beine zu stellen. Wie bereits in unserem Artikel „So erkennt und entlarvt ihr Scam-MMOs“ erwähnt, muss das nicht zwingend bedeuten, dass das MMO nicht erscheint. Das VR-MMORPG „OrbusVR“ hatte das gleiche Ziel, wies aber in seinen FAQ explizit daraufhin, dass das durch Kickstarter eingenommene Geld direkt in die Entwicklung zusätzlicher Features floss – das Spiel an sich wurde bereits völlig durch Eigenkapital finanziert. Bei Dreamworld fehlt dieser Passus jedoch. Stattdessen wird angedeutet, dass „einige der besten Investoren des Silicon Valley“ bereits in das Spiel investiert hätten. Das ist auch dringend nötig, denn selbst die MMORPG-Hoffnung Ashes of Creation wird derzeit mit einem Kickstarter von 3.300.000 $ und 30.000.000 $ Privatvermögen realisiert. Creative Director Steven Sharif bezeichnet diese Summen als „das absolute Minimum für ein im Kern funktionales Spiel mit allen versprochenen Features“. Welche Investoren haben Zachary Kaplan und Garrison Bellack also an Land gezogen?

Auf ihrer Kickstarter-Page wird erwähnt, das DreamWorld von Y Combinator unterstützt wird. Das ist beeindruckend, denn YC ist beileibe kein unbeschriebenes Blatt: Bekannte Größen wie Reddit, AirBnB und Dropbox haben damals mit einer Finanzspritze von Y Combinator begonnen, die ihre Kunden daraufhin auch mit Kontakten und Spezialwissen unterstützten und sich dafür von Beginn an sechs Prozent der gesamten Firmenanteile sichern. Wir erwähnten bereits, dass fast alle anderen Unternehmen auf YC Angestelltenzahlen von hunderten bis zu mehreren tausend Mitarbeitern aufweisen. Dreamworld besitzen laut ihrem Y-Combinator-Profil immerhin drei Mitarbeiter – eine Angabe, die inzwischen nicht mehr stimmt, da Garrison Bellack kürzlich auf seinem privaten Linked-In-Profil bekannt gab, dass Dreamworld sein viertes Gründungsmitglied angeheuert habe.

Wenn wir den Ausschlussprozess von Y Combinator etwas näher unter die Lupe nehmen, kommt folgendes zutage: Zum einen werden überdurchschnittlich viele Ivy-League-Kandidaten angenommen, was nicht weiter verwunderlich ist. Als Ivy-League oder „Die Antiken Acht“ werden die acht Elitehochschulen der USA bezeichnet, darunter bekannte Namen wie Princeton, Yale und Harvard. Das führte zu einer extrem ernsten Anschuldigung und zwar, dass das Projekt Dreamworld schlicht und ergreifend durch Nepotismus in den oberen Rängen von Y Combinator durchgewunken wurde. Callum Upton weist in dem Interview von pcgamer.com auf einen einen seiner Kontakte hin, der bei YC arbeitet: „Ursprünglich dachte ich, dass das Ganze ein Scherz wäre, doch diese Person rief mich an und validierte all ihre Informationen und Quellen.“

An dieser Stelle ziehen wir die Notbremse und vollführen wir einen Vollstopp, denn trotz aller Alarmsirenen müssen wir differenziert an die Sache herangehen. Dem Augenschein nach ist der Aussonderungsprozess von Y Combinator extrem hart und nur die Besten der Besten schaffen es, einen der begehrten Finanzierungsplätze zu ergattern – immerhin erhält der Investor täglich hunderte Anfragen und reagiert damit nur auf die vielversprechendsten Ideen, richtig? Nun, nicht ganz. Es ist tatsächlich normal, dass Investment-Firmen wie YC ab und zu ein Risiko eingehen und Underdogs finanzieren, die keinerlei vorhergehende Erfahrung in ihrem Gebiet haben. Ihr wollt einen Beweis für diese Behauptung? Kein Problem: Die Gründer des Online-Zahlungdienstes „Stripe“ und des Ferien-Vermietungsreisen „Airbnb“ waren Quereinsteiger, die sich mit einer tollen Idee bei Y Combinator vorstellten und prompt finanziert wurden, obwohl sie zu Beginn keine Ahnung von der Materie hatten. Außerdem ist es ganz normal, dass Kontakte in den Ausschussprozess hineinspielen, denn Y Combinator ist ein Privatunternehmen und kann dementsprechend mit seinem Geld tun und lassen was es will. Wenn die Gründer jemanden im oberen Echelon kennen und damit aufgenommen wurden, dann ist das nicht verwerflich.

Sehr wohl verwerflich ist jedoch die Täuschung, die damit einhergeht: Die Finanzierung seitens Y Combinators gibt dem Projekt einen Anschein der Legitimität, den es schlicht und ergreifend nicht besitzt. Zur Erinnerung: Selbst mit einem Budget von 200.000.000 Dollar könnte Dreamworld lediglich die Oberfläche dessen ankratzen, was sie ihren Spielern versprachen – und ein unendlich großes MMORPG mit revolutionärer Serverarchitektur von Grund auf neu zu erschaffen ist etwas komplett anderes, als ein System für Online-Payment oder Ferienwohnungen auf die Beine zu stellen. Zudem wurde laut Callum Upton „[Dreamworld] nicht geprüft, sie hatten scheinbar nichts, was sie am Demo-Tag vorstellen konnten und sie wurden trotzdem durchge-



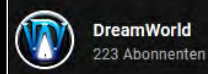
Laut seiner Y Combinator Page umfasst das Dreamworld Team drei Mitarbeiter. Während sich Bellack hier als „kompetitiver Gamer“ bezeichnet, ist Kaplan ein „Macher, Abenteurer und Entrepeneur“.

Große Worte: Bellack kündigte auf seinem privaten Linked-In-Profil an, dass Andreessen Horowitz zu den Investoren gehört. Das ist sehr unwahrscheinlich, denn AH Capital gehört zu den größten Machern des Silicon Valley – und zum Zeitpunkt dieses Artikels ist von Dreamworld auf der AH-Site a16z.com nichts zu sehen.

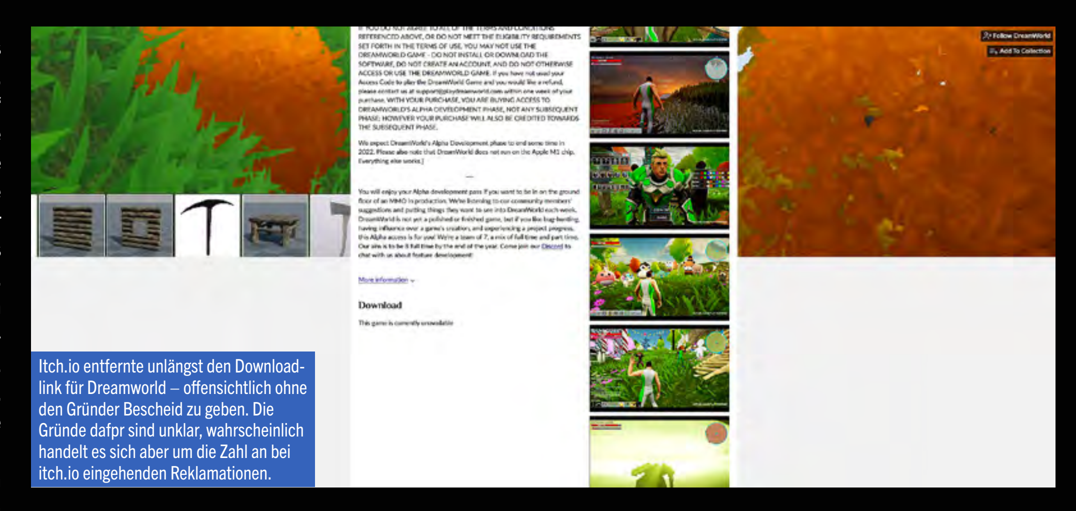
wunken.“ Das könnte sich nicht nur zu einem Problem für Dreamworld auswachsen, sondern auch Y Combinators Ruf schädigen.

Doch halt, das ist noch nicht alles! Erinnert ihr euch noch an das Update auf der privaten Linked-In-Seite von Garrison Bellack, das wir zuvor ansprachen? Im Zuge dieses Lebenszeichens gab der Dreamworld-Gründer zwei weitere Kracher bekannt: Erstens haben sie, laut eigener Aussage, „Twitch-Gründungsmitglieder“ als Investoren gewonnen – die Erklärung, wie viele oder welche Mitglieder das genau sind, die Erbringung von Beweisen oder die stolze Zurschaustellung des Twitch-Logos blieben jedoch aus. Zweitens konnten sie angeblich die Unterstützung des Großinvestors Andreesen Horrowitz sichern. Und hier wird es unwahrscheinlich, denn einige offensichtliche Dinge sprechen dagegen.

Zum einen ist Andreesen Horrowitz mit dem eingetragenen Firmennamen „AH Capital Management, LLC“ ein titanischer Venture-Capital-Investor und eine der zuverlässigsten Anlaufstellen des Silicon Valley. Die Seite von Horrowitz mit dem Namen a16z.com ist legendär, unter anderem deswegen, weil der Investor bereits Produkten wie Lyft, Asana, Robinhood, Pinterest, Roblox, Skype und Instagram unter die Arme griff … und weil die Website so hervorragend gepflegt wird. Neue Partner werden mindestens im Monatstakt aufgelistet. Das Problem? Dreamworld ist hier unauffindbar. Auch auf der IT-Nachrichten- und Datenbanksite Cruchbase wird Dreamworld noch mit einem einzigen Investor aufgeführt: Y Combinator. Der Seed-Kandidat AH Capital fehlt hier völlig. Wie Callum in seinen Videos bereits bemerkte: Entweder ist Andreessen Horrowitz die Investition so peinlich, dass sie sie verschweigen oder Garrison Bellack hat an dieser Stelle ein wenig geflunkert. Die dritte Möglichkeit wäre natürlich, dass AH Capital den Namen Dreamworld einfach noch später hinzufügen wird. Sollte dem so sein, werden wir euch natürlich Bescheid geben – zumindest bis Anfang Dezember ist das jedoch nicht geschehen. Zusammengefasst: Bellack behauptete etwas extrem Unwahrscheinliches, das sich nur schwer überprüfen lässt und für dessen Existenz es keine Anhaltspunkte gibt. Wenn euch das inzwischen bekannt vorkommt: Uns auch.



Unter dem neuen Trailer von Dreamworld steht nun deutlich für jeden lesbar der Satz „Erlebe Abenteuer, erschaffe und spiele mit 1.000 deiner engsten Freunde.“ Man beachte die Formulierung, die mit Hilfe von Zahlen anstelle von Worten verschleiert wurde: Nicht „tausende“, sondern „tausend“.



Itch.io entfernte unlängst den Downloadlink für Dreamworld – offensichtlich ohne den Gründer Bescheid zu geben. Die Gründe dafpr sind unklar, wahrscheinlich handelt es sich aber um die Zahl an bei itch.io eingehenden Reklamationen.

Gekaufte Assets, meuternde Entwickler und fehlende Infos: das Spiel

Kommen wir schließlich zu des Pudels Kern: Das Gameplay des Spiels, die Häufigkeit der Gründer-Feedbacks und die Regelmäßigkeit der Updates von Dreamworld sowie den Fortschritt der Entwicklung. Zunächst sehr auffällig ist, dass Dreamworld seit Mitte September einen neuen Trailer in seinem YouTube-Kanal zur Verfügung stellt. Darin sehen wir tatsächlich erkennbare menschliche Figuren, die ersten Kämpfe, offensichtlich von Spielern erstellte Bauwerke und sogar ein PvP-Duell. Doch bevor wir mit dem Gameplay fortfahren, machen wir einen kleinen Zwischenstopp, denn der wichtigste Teil befindet sich unter dem Video, versteckt in der Beschreibung. Wir zitieren: „Willkommen in Dreamworld: Erlebe Abenteuer, erschaffe und spiele mit 1.000 deiner engsten Freunde.“ Liebe Leser, so sieht es aus, wenn jemand versucht, sich rechtlich abzusichern, ohne dass er einen Anwalt zu Rate zieht. Aus „Millionen Spieler in einer unendlichen Welt“ wurde „1.000 deiner engsten Freunde.“ In Folge lenken wir euren Blick auf den Pitch auf der Kickstarterseite, in dem ebenfalls sehr unverbindlich steht: „Wir wissen, das wir mit dem Geld, das wir bereits haben, dazu in der Lage sind, die Alpha und mehr auf die Beine zu stellen.“ Nirgends auf dieser Seite wird ein fertiges Spiel versprochen. In der Tat fallen hier mehr als zehn Mal die Phrasen „Alpha“, „Alpha Zugriff“ und „Wir updaten die Alpha regelmäßig“ – man könnte fast meinen, dass man mit seinem Geld lediglich Anrecht auf eine Alpha hat. Die hiermit von den Gründern zur Verfügung gestellt wurde. Und das Beste? Ihr kauft lediglich den „Zugang zu Dreamworlds Alpha-Development-Phase. […] Der Kauf der [Alpha-Phase] wird auf den Kauf der folgenden Phasen angerechnet.“

Apropos „Anrecht auf eine Alpha“: Auch hier stieß Dreamworld unlängst auf Probleme, denn das Indie-Spiele-Portal itch.io entfernte den Downloadlink für Dreamworld praktisch über Nacht. Das war vor allem deshalb enorm prob-



Bei Zeitmarke 0:25 im Trailer gut sichtbar: Kaum eines der Assets passt stiltechnisch zusammen. Die Erklärung „Spieler können bauen was sie wollen“ zieht hier nicht, denn auch bei den unterschiedlichsten Möglichkeiten muss die kreative Vision erkennbar sein. Assets aus zum Beispiel „Mass Effect“ und „Fortnite“ in einem Spiel zu verwenden ist nicht kreativ, sondern schlicht faul. (Quelle: Dreamworld)



Das Luftschiff aus dem Trailer wurde nicht etwa von Spielern gebaut, sondern ist für 1.999 Dollar auf der Dreamworld-Kickstarter-Page kaufbar. (Quelle: Dreamworld)

lematisch, weil itch.io für lange Zeit die einzige Art und Weise darstelle, in der Backer an ihre Dreamworld-Alpha gelangten. Im spieleigenen Discord gaben sich neben den Spielern und Moderaturen auch die Gründer überrascht und verfielen nach einigen knappen Nachrichten wieder in Funkstille. Laut Callum Upton wurden Nachfragen von Neukunden schlicht und ergreifend ignoriert: „Die Kommunikation wurde immer schlechter. Einer der Käufer kontaktierte mich, nachdem er das Spiel nach zwei Monaten immer noch nicht hatte, um eine Antwort vom Team zu erhalten und sein Spiel ENDLICH zu bekommen.“ Im Klartext: Wer das Spiel kaufte, gab Dreamworld zwar Geld, erhielt aber NICHT die versprochene Alpha, ebenso wenig wie eine Rückerstattung. Inzwischen kann Dreamworld direkt auf der Website des Projekts gekauft werden. Und hey, immerhin gibt es in dieser Hinsicht inzwischen ein Licht am Ende des Tunnels: Nach zwei Monaten des Wartens erhielten Kunden laut Upton in den letzten Wochen Mails, in denen um Entschuldigung für die Verspätung gebeten und ein Dreamworld-Key vergeben wird. Und ja, das bedeutet, dass die Vergabe der verspäteten Keys manuell anstatt automatisch erfolgt.

Der Trailer selbst wurde am 01. September 2021, direkt nach der Konstruktion der neuen „Festival Area“ von Dreamworld aufgenommen, welche die im Schachbrettmuster bewachsene Pagode bei der Zeitmarke 0:14 darstellt. Neben funktionierender Terrain-Deformation, wählbaren Rüstungsfarben und tragbarer Ausrüstung sieht man auch die Bauwerke der Dreamworld-Spieler. Dabei ist auffällig, dass ein Großteil der Assets aus dem Unreal-Store stammt, was ihr unter anderem daran erkennt, dass die verschiedenen Grafik-Stile nicht zueinander passen; das könnt ihr ab der Zeitmarke 0:25 eindrucksvoll bei der Errichtung der pinken Blockhütte beobachten.

Hier müssen wir wieder einen kleinen Realität-Check einschieben und erwähnen, dass die Verwendung von Unreal-Assets an sich natürlich kein Verbrechen darstellt. Der Shop ist da, um benutzt zu werden und enthält dementsprechend auch hervorragende Assets, mit denen man entweder ein Indie-Spiel auf die Beine stellen oder sein eigens designtes Projekt um ein paar schicke Objekte erweitern kann. Dreamworld sieht vor allem deshalb so aus wie im Trailer, weil gute Assets gewählt wurden – die jedoch nicht zusammen passen, weil sie von unterschiedlichen Designern entworfen wurden. Wenn ihr euch also über die Grafik von Dreamworld beschwert, dann passiert das nicht, weil die Assets schlecht sind, sondern weil die Gründer weder ihre Shader angepasst, noch sich um anständiges Lighting gekümmert haben. Obendrein ist es mit hunderten gekaufter Assets praktisch unmöglich, eine einheitliche kreative Vision umzusetzen, denn es kann dabei kein kohärenter Stil entstehen.

Doch wurden wirklich alle Assets gekauft? Tatsächlich heuerten die Dreamworld-Gründer das Indie-Studio Iron City Games an, um mit der Erstellung eigener Objekte und Landschaften zu beginnen. Das Studio brachte mit „Gear Storm: Armored Survival“ bereits einen Open-World-SciFi-Survival-Titel auf Steam heraus. Das Spiel befindet sich derzeit im Early Acess und besitzt größtenteils positive Wertungen. Wie sich jedoch herausstellt, sind Iron City Games laut Callum Upton mit ihrer Anstellung sehr unzufrieden, weil, wie bereits oben erwähnt, Dreamworlds Distributoren abspringen und



Von dem Versprechen „Städte, so groß wie im echten Leben“ ist derzeit noch nicht erkennbar. Die „Hauptstadt“ besteht aus einem Haufen wild gemischter Assets, die auf einem braun-grauen Parkplatz stehen. (Quelle: Dreamworld)

die Gründer diesen Umstand nicht anständig kommunizieren oder gar eine angemessene Entschädigung bieten. Das führte dazu, dass das Entwicklerstudio seinen Vertrag nicht verlängerte und sich damit von dem Dreamworld-Projekt lossagte. Doch nicht nur das: Iron City Games ist die Zusammenarbeit mit Dreamworld offensichtlich so unangenehm, dass sie allen Spielern, die in letzter Zeit bezahlt aber ihre Alpha nicht erhalten haben, eine kostenlose Version ihres EIGENEN Spiels schenkten! Zum Vergleich: Das ist so, als ob ihr bei einem Hotel ein Zimmer bucht, es aber nicht erhaltet – und euch zur Entschuldigung die Bauarbeiter, die das Hotel errichteten eine neue Terrasse bauen. Um eure Frage also zu beantworten: Ja. Alle Assets sind gekauft. Callum listet in einem seiner Videos sogar auf, wo man jedes einzelne (!) Asset für 10 Dollar oder weniger kaufen kann. Wie Callum uns gegenüber bemerkt, wurde „Kein EINZIGES Asset […] speziell für dieses Spiel erstellt!". Uff.

Patchnotes unklar, Inventar leer: Das Gameplay

Ihr könnt in Dreamworld kämpfen, Ressourcen abbauen, selbst Gebäude designen und euren eigenen Charakter verändern – ebenfalls mit Hilfe der abgebauten Ressourcen. Die verwendeten Rohstoffe ergeben dabei nicht immer Sinn, wenn ihr zum Beispiel eine Kristall-Schaufel aus Kristallen, Fischen (!) und Eisen konstruieren müsst. Auch die Flugfähigkeit, die ihr im Trailer seht, kostet Rohstoffe, derzeit in der Hauptsache Kristalle. Generell gilt: Ohne Kristalle läuft in Dreamworld nichts. Merkt euch diesen Umstand, denn er wird später noch einmal wichtig. Auf unsere Nachfrage hin, was das Gameplay angeht, ist Callums Antwort eindeutig: „Es gibt absolut keine Levelmechanik; die Waffen sind Modelle aus ‚Infinity Blade'. Das PvE besteht daraus, jede Sekunde einmal zu klicken, ebenso wie das PvP." Neben der Welt an sich gibt es auch eine zentrale Stadt, die jedoch aus einem zusammengewürfelten Haufen an Haus-Assets besteht und sonst kaum etwas zu bieten hat.

Auch hier findet Callum uns gegenüber deutliche Worte: „In der zentralen Stadt ist der Lag so stark, dass das Spiel regelmäßig abstürzt, wenn man sich dort einloggt. Nur hier kann man craften – und das Craften besteht daraus, einen einzigen Knopf zu drücken, solange man Ressourcen in seinem Inventar trägt." Das Luftschiff aus dem Trailer? Könnt ihr leider nicht selbst bauen; das Ding kostet zusammen mit der DreamArch-Edition schlappe 1.999 Dollar. Callum selbst hat das berühmte Schiff noch nicht einmal im Spiel gesehen, weil keiner der 1.999-Dollar-Backer mehr das Spiel spielt. „Die Spieler sind sich noch nicht einmal sicher, ob das Schiff wirklich existiert." Die auf der Kickstarter-Seite beworbenen Mounts? Existieren nicht im Spiel. Zusammengefasst lässt sich sagen, dass Dreamworld aktuell durchaus spielbar ist … es ähnelt jedoch eher der Alpha eines sehr rudimentären Survival-Spiels als einem Mega-MMO samt unendlicher Weiten und allen Genres. Das ist nicht verwunderlich, denn auf der Presse-Page des Spiels, https://www.playdreamworld.com/pages/press-page, die zwar noch online, aber nicht mehr über die Hauptseite erreichbar ist, vergleichen die Gründer Dreamworld nicht mit anderen MMORPGs, sondern explizit mit Minecraft.

In der Tat weist Minecraft sogar deutlich mehr Features auf, unter anderem die von Dreamworld versprochene, unendlich große Welt. Callum bestätigt uns gegenüber: „Die Welt ist kleiner […] als eine durchschnittliche Großstadt in einem normalen MMO. Sie behaupten, sie wäre prozedural, aber sie ist vorgefertigt und extrem klein. Man kann in zirka drei Minuten von einem Ende zum anderen laufen." Doch es geht noch eindeutiger, denn Callum ist von Beruf Programmierer und versichert uns: „Sie werden keine unendliche, persistente Welt erschaffen, denn ihr Voxel-Plugin unterstützt das Ganze nicht."

Neue Patches und Updates erfolgen mindestens im Wochentakt und bestehen in der Regel aus dem Hinzufügen weiterer Assets und der Feineinstellung diverser Mechaniken. Die Patchnotes sind dabei besonders hervorzuheben, denn hier zeigt sich sehr gut, wie wenig die Dreamworld-Gründer von Videospielen an sich verstehen. Im „Weekly Development Alpha Release #17" aus dem Dreamworld-Discord lesen wir zum Beispiel „Hunger um 20 Prozent reduziert. Notfall-Nahrung in allen Biomen hinzugefügt (Kaktus + Pilz)". Der Grund dafür ist einfach: Spieler respawnten bisher mit einem leeren Inventar und konnten nicht schnell genug Tiere töten und braten, um ihren Tod durch Verhungern zu verhindern. Anstatt jedoch die gierigen Survival-Mechaniken zurückzuschrauben, fügte man Nahrung hinzu, die auch ungekocht verspeist werden kann – wie es bereits in allen anderen Survival-Spielen seit Minecraft Gang und Gäbe ist. Immerhin schränkt das Ganze den Spieler nicht sonderlich stark ein: „Es gibt absolut keine Konsequenzen für einen Tod.", erklärt uns Callum. „Noch nicht einmal ein Haltbarkeits-System."

Ebenfalls interessant ist die Zeile „Jeder Spieler im Kampf erhält nun [Boss] Loot. (Zuvor konnte ein Spieler alle Gegenstände aufnehmen)." Dinge wie diese sind im MMO-Sektor bereits seit mehr als 17 Jahren bekannt, in Dreamworld dauerte es allerdings mehr als vier Monate, bis ein rudimentäres Lootsystem eingefügt wurde. Aussagen in den #17-Patch-Notes wie „FPS um 50 Prozent erhöht" und „Crashes um 70 Prozent reduziert" oder in den #18-Patch-Notes wie „Große Performance-Verbesserungen" sagen obendrein nichts aus, denn die Gründer geben keine tiefer gehenden Informationen. Woran lagen die Crashes? Gab es ein Audioproblem? Sorgte ein Menüfehler für einen CTD? Was wurde getan, um die FPS zu verbessern? Ist „Große Performance" besser als „50 Prozent"? Ohne konkrete Informationen, wie sie zumindest im Ansatz in allen MMO-Patchnotes zu lesen sind, sind Ankündigungen dieser Art nicht viel wert.

Die nächste Aussage trifft jedoch mitten ins Schwarze: „Ressourcen-Cheat behoben. Ressourcen aller Spieler auf 1.000 begrenzt." Das ist gut, denn wir erinnern uns alle an die Videos von Skiazos und Callum Upton, in denen Spieler sich praktisch als Server ausgeben und ihre Rohstoffmenge dementsprechend in schwindelerregende Höhen treiben konnten. Wir fragen nach und erhalten von Callum eine eindeutige Antwort: „Spieler haben keine Grenzen, was die spawnbaren Gegenstände angeht. Ich und […] Skiazor haben bereits genug Gegenstände gespawnt, um den Server zu crashen und einen kompletten Wipe auszulösen." Der Clou: Die Rohstoffe wurden durch das Update nicht im Inventar auf mehrere kleine Stapel verteilt, sondern alles oberhalb von 1.000 Ressourcen schlicht und ergreifend gelöscht. Erinnert ihr euch die Wichtigkeit und Seltenheit von Kristallen? Richtig, alles futsch. Kaplans Behauptung „neun Jahre Erfahrung im Entwicklungssektor" erscheint inzwischen fast zynisch.



Die berühmt-berüchtigte Fisch-Schaufel wurde in der Dreamworld-Community zum Meme. Das Spiel hat den Anschein, dass hier einfach nur versucht wurde, ein Survival-Spiel nach Schema-F zu erstellen. (Quelle: Dreamworld)



„FPS um 50 Prozent erhöht und 70 Prozent aller Crashes gefixt“ sind keine sehr aussagekräftigen Patch-Notes. Wir würden uns ein wenig mehr Information wünschen.

So holprig die Entwicklung auch voran geht … das alles hört sich trotz allem fast ein wenig nach Fortschritt an, oder? Weil es wichtig ist, sagen wir es hier noch einmal klipp und klar: Nein. Auch wenn sich bereits Spieler auf dem Server von Dreamworld tummeln, bedeutet das nicht, dass Zachary Kaplan und Garrison Bellack bereits auf dem besten Wege sind, ihren Traum zu verwirklichen. Wer wissen möchte, was gerade im Hintergrund der Server passiert, schaut sich die 60-teillige (und sehr empfehlenswerte) Videoreihe des YouTubers SabreDartStudios an. Hier lernt ihr nämlich, wie ihr auch als absoluter Laie ein MMORPG in der Unreal Engine 4 aus dem Boden stampft. Das Ganze ist wie ihr seht auch für Einsteiger nicht schwer und hat am Ende ein rudimentäres MMORPG zur Folge, in dem man mit Freunden zusammen Feinde bekämpfen und herumlaufen kann. Dieser erste Gehversuch hat jedoch, ähnlich wie die derzeit erhältliche Dreamworld-Alpha, absolut nichts mit klassischen MMOs zu tun. Was man derzeit auf den Server sieht, ist noch Generationen vom dem Spiel entfernt, das versprochen wurde. Und jetzt alle zusammen: Wenn etwas zu gut aussieht um wahr zu sein – dann ist vermutlich exakt das der Fall.

Böswilligkeit oder Unwissen: Finale Worte

Wenn ihr so weit gelesen habt, herzlichen Glückwunsch, denn ihr habt einen wahren Koloss von einem Artikel hinter euch gebracht. Wir hoffen deshalb, das euch diese Zusammenfassung vor Augen führen konnte, wie unwahrscheinlich es ist, dass das Projekt von Zachary Kaplan und Garrison Bellack jemals erfolgreich abgeschlossen werden kann. Dabei haben noch nicht einmal die Unmöglichkeit der groß angepriesenen Serverstruktur, oder die Unsinnigkeit von „Städten mit der Bevölkerungsdichte der echten Welt“ angesprochen – Metropolen die unendlich groß sind und trotzdem eine begrenzte Menge an Bauplätzen haben, ergeben keinen Sinn. Trotz allem müssen wir langsam zu einem Ende kommen, denn sonst würde dieser Artikel aus allen Nähten platzen. Wir verbleiben mit der Warnung vor MMO-Kickstartern, die das Blaue vom Himmel versprechen. Bei den beiden Gründern muss es sich nicht einmal mehr um Böswilligkeit oder die gefürchteten „Schlangenöl-Betrüger“ aus dem wilden Westen handeln. Es reicht oft bereits, als ahnungsloser aber charmanter Unternehmer mit einer visionären Idee zu aufzutreten, um Investoren zu gewinnen, die es eigentlich besser wissen müssten.

Artikel wie diesen zu lesen ist bereits ein guter Anfang. Vernachlässigt im Umgang mit Scam-MMOs aber auf gar keinen Fall eure eigene Recherchearbeit! Folgt im Zweifelsfall einfach den drei golden Early-Access-Regeln: Prüft den Hintergrund der Entwickler. Prüft die Finanzierung. Und wartet auf eine echte Gameplay-Demonstration, bevor ihr auch nur einen Cent investiert. Bleibt wachsam.

Alles fort: Im Alpha Release #17 wurde ein riesiger Teil der wertvollen Kristalle einfach gelöscht – weil die Gründer die Stack-Zahl einfach „abschnitten“ anstatt sie in mehrere Stapel zu teilen. (Quelle: Dreamworld)

KONAMI

KOLUMNE

Konami vs. Metal Gear, Silent Hill und Co.: Warum hasst ihr eure Marken so sehr?

Metal Gear Solid, Castlevania, Silent Hill und Co.: Konami hat einige der beliebtesten Marken der Spielegeschichte im Portfolio ... und ganz offenbar beschlossen, sie für immer vergammeln zu lassen, außer, man kann sie noch ein wenig quälen. Redakteur Lukas geht in seiner Kolumne leidend der Frage nach dem Warum auf den Grund.

Von: Lukas Schmid

Die Gerüchteküche brodelt und auf der Suppe schwimmt die Ankündigung eines neuen Silent Hill, zusätzlich zu anderen angeblichen Konami-Wiederbelebungen. Super Sache, hätte ich noch vor wenigen Jahren gesagt! Ich bin großer Fan der Reihe, vor allem der ersten vier Teile. Aber auch mit einigen der späteren Spiele, etwa Downpour und vor allem Shattered Memories, hatte ich noch viel gruseligen Spaß. Heutzutage hingegen sorgt die Aussicht auf ein neues Silent Hill bei mir im besten Fall für ein langgezogenes Gähnen, im schlimmsten Fall für Ärger. Das liegt aber nicht daran, dass ich die Reihe nicht mehr mag. Ganz im Gegenteil, ein gutes neues Silent Hill wäre einer meiner größten Spielewünsche. Nein, das liegt einzig und allein an Konami und daran, dass ich weiß: Von denen werde ich ein solches nicht bekommen. Denn Konami hat schon lange mit seinem Ruf als Hersteller beliebter Serien abgeschlossen, und was heutzutage noch veröffentlicht wird, entpuppt sich durch die Bank als Flop und Shitstorm-Katalysator mit Ansage.


Silent Hills versprach, der strauchelnden Horrorserie wieder auf die Beine zu helfen. Allein, es hat nicht sollen sein ...

Große Anfänge

Dabei war Konami einst einer DER Namen in der Spielebranche generell. Schon vor dem NES feierte man vor allem als Arcade-Entwickler Achtungserfolge, damals noch als Zulieferer für den frühzeitigen Publisher Leijac, später auch für Sega oder Sony. Ab 1985 ging es dann richtig los und viele einst oder noch immer bekannte Marken wie Twinbee, Goemon, Gradius, Contra (inklusive Konami Code!) und eben auch die beiden absoluten Hochkaräter Castlevania und Metal Gear feierten ihre Software-Geburt. In den 1990ern ging es noch stärker weiter. Unzählige kleinere Spiele, aber eben auch Fortsetzungen der bekannten Marken sorgten für Furore. Super Castlevania 4 von 1991, Teenage Mutant Ninja Turtles 4: Turtles im Time von 1992, International Superstar Soccer von 1994 und, und, und.

Game: The Movie: The Game

Mit Metal Gear Solid, 1998 für die PS1 veröffentlicht, definierte man schlussendlich neu, was man unter einem Videospiele-Blockbuster zu verstehen hat, gleichzeitig avancierte der Name Hideo Kojima zu einem der größten in der kompletten Branche. 1999 entführte Silent Hill in eine der gruseligsten Videospielwelten aller Zeiten. 2001 löste Pro Evolution Soccer ISS ab und wurde zum damals mit Abstand besten virtuellen Rasenkick. Ja doch, damals war Konami am Zenit des Erfolgs, all die Klassiker aufzuzählen, die das Unternehmen im Laufe seiner traditionsreichen Geschichte geschaffen hat, würde hier gehörig den Platz sprengen. Und der gute Ruf sollte noch bis weit, weit in die 2010er-Jahre reichen.

Stille Hügel, laute Kritik

Obwohl, die ersten Anzeichen, dass da was im Argen liegt, gab es schon früher. Je nachdem wie man zu dem meiner Meinung nach ziemlich famosen Silent Hill 4: The Room steht, schien Konami entweder damit oder mit dem nächsten Hauptteil, Homecoming, das Interesse oder das Gespür für die Reihe zu verlieren. Entwickler wurden gewechselt, die Gameplay-Ausrichtung verändert, generell sehr willkürlich vorgegangen. Wie gesagt, ich war (oft) trotzdem ganz zufrieden, ein konstanter qualitativer Verfall war aber nicht zu leugnen. Andere Serien liefen aber noch sehr erfolgreich weiter. Wir bekamen Metal Gear Solid 4, Castlevania: Lords of Shadow, natürlich jährlich PES und so weiter und so fort.

Konami – it only does everything

Was wir hierzulande gar nicht so mitbekommen und was schon während dieser erfolgreichen Phase und früher seinen Anfang nahm: Primär in Japan expandierte Konami weit in andere Geschäftsfelder hinein und ist so viel mehr als nur ein bloßes Spielestudio. Merchandise, Pachinko-Glückspielmaschinen und Fitnessclubs, passend Ko-

nami Sports Club benannt, tragen dort gehörig zum finanziellen Erfolg bei. Spätestens Mitte der 2010er merkte Konami dann offenbar: Spieleherstellung kostet viel Geld, und oft genug ist der Ertrag dann überraschend gering. Die Qualität blieb hoch, zuerst einmal ließ die Menge an Veröffentlichungen pro Jahr aber spürbar nach.

Kojima-Kamalitäten

Gleichzeitig wurden immer mehr Ressourcen in Mobile-Entwicklungen gebuttert, erste „Umsetzungen" bekannter Marken für Pachinko-Automaten sorgten für Stirnrunzeln. Man merke: Das bedeutet nichts anderes, als dass da halt irgendwie die Marke auf dem Glücksspielautomaten verwurstet wird, etwa mit auf dem Bildschirm laufendem Gameplay oder CGI-Sequenzen. 2015 dann der Paukenschlag: Konami trennte sich von Hideo Kojima, jenem Mann, dem das Unternehmen seinen guten Ruf zu einem beachtlichen Teil zu verdanken hatte. Metal Gear Solid 5 wurde unfertig, ohne richtiges Ende auf den Markt geworfen; Silent Hills, die Wiederbelebung der Marke, an der Kojima zusammen mit Regisseur Guillermo del Toro gearbeitet hatte, wurde gecancelt. Die Trennung erfolgte alles andere als im Guten. Kojimas Name wurde aus Produkten gestrichen, Details zu einer offenbar mit drakonischen Strafen verknüpften Verschwiegenheitsklausel inklusive Auftrittsverbot bei den Game Awards und andere Streitpunkte kamen ans Tageslicht. Kojima musste gar nicht sagen, dass hier Rosenkrieg herrscht, das ging aus seinen meist eindeutig zweideutigen Aussagen zu Konami auch so klar hervor. Auch heute ist der Grund für den Abgang in Unfrieden nicht offiziell bekannt, klar ist er aber: Kojimas Vorstellung davon, wie seine Arbeit aussehen und was sie kosten sollte, und Konamis Ansichten dazu gingen weit, weit auseinander.

Wer braucht schon Videospiele

Es war dies nur der Anfang der klaren Abgrenzung Konamis von dem, was man vorhin mit der Firma verbunden hatte. Weitere Spiele wurden eingestellt, manche davon bereits bekannt, andere noch nicht einmal angekündigt. Pachinko-Umsetzungen zu allerlei Marken trieben Fans der Serien die Zornesröte ins Gesicht, währenddessen wurde der Spieleoutput auf ein Minimum zurückgefahren und beschränkte sich auf halbgare Projekte wie Super Bomberman R. Und wenn's dann doch mal was war, wo Fans Hoffnung verspüren, tat und tut Konami alles, um sie möglichst rasch im Keim zu ersticken. Metal Gear Survive ist ein aus Assets von Metal Gear Solid 5 zusammengeflicktes Survival-Spiel ohne Herz, Seele und Verstand, dafür mit extrem frechen Bezahlinhalten; Contra: Rogue Corps wirkte schon bei der Ankündigung so dermaßen billig und schlecht, dass es beim Test wenigstens niemanden mehr verwunderte, was für ein Müllhaufen das Ding ist; Castlevania: Grimoire of Souls gibt's nur für Mobile und es ist – Überraschung! – grottig. Die wenigen Dinger, bei denen man sich als Fan der Konami-Titel nicht in die Ecke legen und weinen will, sind Sammlungen alter Klassiker, und die werden auch nur mit dem geringmöglichsten Aufwand hingerotzt.

Die letzte Bastion ist gefallen

Eine Konstante gab es aber eben doch: PES. Die eine Marke, in die Konami auch nach 2015 noch investierte! Zwar nicht ganz so prall mit Lizenzen vollgepackt wie FIFA, aber in den meisten Jahren einfach das durchdachtere, realistischere, bessere der beiden Spiele. Zumindest diese Cashcow, so war man sich als Beobachter sicher, würde Konami nicht in den Abgrund reiten. War man sich sicher. Dachte man. Tja. Ja, beginnend mit 2021 ist PES, Verzeihung, eFootball, ein in jeder Hinsicht absolut miserables Free2Play-Etwas für Mobile, PC und Konsolen. Auch diese allerletzte Bastion ist gefallen.



Metal Gear Survive zeigte auf erschreckende Art und Weise, dass Konami keinerlei Respekt vor den eigenen Marken hat und diese finanziell gnadenlos ausgeschlachtet werden.

Eine Frage des Geldes

Man muss sich fragen: Warum macht Konami das? Die einfache Antwort wird wohl sein: weil es sich lohnt. Natürlich habe ich keinen tiefergehenden Einblick in Konamis Geschäftsgebaren. Aber zumindest in den ersten Jahren nach dem Wechsel des Fokus' beim Geschäftsmodell verlautbarte man allerlei Umsatzrekorde. Glückspiel, Free2Play, Mobile, all das rechnet sich ganz offenbar. Aber warum dann überhaupt den Schein bewahren? Warum dann doch immer wieder Titel bekannter Marken raushauen, von denen man weiß, dass so gut wie jeder sie hassen wird? Hier zumindest kann ich mir wirklich nicht vorstellen, dass der finanzielle Gewinn relevant ist. Warum, so scheint es, ist jede Ankündigung zu einer beliebten Konami-Marke als Dolchstoß für die Fans angelegt? Warum tut man trotzdem weiter so, als hätte man auch nur einen Hauch Interesse daran, als ernsthaftes Spielestudio wahrgenommen zu werden? Warum haut man Teases raus zu neuen Projekten, und immer steckt eine Enttäuschung dahinter?

Ein Bunker voller verrottender Marken

Gleichzeitig aber sitzt man auf den Markenrechten, als wäre man mit ihnen verwachsen, anstatt die Serien halt an andere Studios zu lizensieren, die dann auch Publishing-Rechte und die kreative Entscheidungshoheit hätten. Sony, natürlich Kojimas neues Studio Kojima Productions, Nintendo, Sega: Es gibt viele Teams, die für eine oder mehrere der bekannten Marken gut geeignet wären. Dann würde man halt einen Teil der Gewinne an Konami abdrücken, die würden also profitieren, die Neu-Entwickler auch, die Fans hätten neue Teile ihrer geliebten Serie, die sich nicht anfühlten wie zynische schlechte Witze; alle wären glücklich. Aber nein, das dann anscheinend doch lieber nicht. Lieber hält man an seinem Portfolio fest wie Gollum am Einen Ring, beleidigt alle paar Jahre mal die Fans mit einer miesen Neuankündigung und veröffentlicht mit eFootball eines der am schlechtesten bewerteten Spiele der letzten Jahre. Ich nehme meine Aussage vom Anfang zurück: Ich gähne nicht wegen der Silent-Hill-Gerüchte und ärgere mich auch nicht, ich fürchte mich davor. Um mit den Worten der Simpsons zu sprechen: „Aufhören, es ist doch schon so gut wie tot!" ❑



PES als letzte Gaming-Bastion würde Konami sicher nicht unter die Räder gelangen lassen – das dachten sich die meisten Beobachter. Nun aber ist eFootball da und die Marke in jeder Hinsicht tot.



In Japan stolpert man an allen Ecken und Enden über Filialen des Konami Sports Club, außerdem verdient das Unternehmen in Fernost gutes Geld mit Pachinko-Automaten.

Die neuen SuperPODs von Nvidia sorgen dafür, dass Nutzer die Leistung einer GeForce RTX 3080 für GeForce Now erhalten können.

Was ist Cloudgaming?

Wie es funktioniert und welche Anbieter ihr kennen solltet

Nachdem Nvidia zu GeForce Now eine neue, im Dezember startende Abo-Option mit GeForce-RTX-3080-Power ankündigte, ist Cloudgaming wieder in den Fokus der Öffentlichkeit gerückt. Doch was ist Cloudgaming? Was sollte man beachten? Und wie funktionieren die vier bekannten Services GeForce Now, Google Stadia, Xbox Game Pass Cloudgaming und Playstation Now?

Von: Herbert Funes & Sascha Lohmüller

Am Donnerstag, dem 21. Oktober, hat Nvidia nachmittags offiziell ein neues Abo-Angebot für den Cloudgaming-Service GeForce Now enthüllt – wir berichteten darüber ja bereits auf unserer Webseite und haben auch einige Dinge zur Technik erläutert. In unserem Special geht es neben GeForce Now auch um andere entsprechende Cloudgamingdienste sowie die Technik im Allgemeinen: Was steckt technisch dahinter? Was muss man beachten? Welche Optionen gibt es? Und für wen lohnt es sich?

Mit Cloudgaming ist das Spielen über einen Server gemeint, der das Spiel anstelle eines Nutzer-Endgerätes berechnet. Der Begriff „Cloud" meinte ursprünglich nur einen Speicherplatz auf einem Server, auf den man als Nutzer per Internet Zugriff hat, um neue Daten hochzuladen oder bestehende Daten herunterzuladen.

Es ist also gewissermaßen eine Wolke mit Daten im Internet, auf der die eigenen Dateien zu finden sind. Mittlerweile verwendet man den Begriff Cloud für Online-Speicherplatz, aber auch das Bereitstellen von Rechenpower und das Anbieten von Anwendungen, die dann auf dem Server laufen und als Videostream zum Nutzer gelangen. Für letzteren fühlt es sich dann (sofern die Internetverbindung in Ordnung ist) so an, als wären die Anwendungen auf dem eigenen Endgerät, zum Beispiel auf seinem PC, installiert. Beim Cloudgaming sind die Anwendungen, die der Server ausführt, Spiele.

Als Nutzer sieht man also das fertig berechnete Bild eines Spiels als Videostream. Dieser Stream steht (je nachdem, wie umfangreich der Cloudgaming-Anbieter aufgestellt ist) auf PC, Laptop, Konsole oder auch für mobile Geräte oder Smart-TVs per App über Android oder iOS zur Verfügung. Die Spielesteuerung wiederum geschieht natürlich beim Nutzer: Die beim Betätigen der Maus, Tastatur oder Gamepad entstehenden Daten werden zum Server gesendet, wo sie dann vom Spiel umgesetzt werden, als wäre es der heimische PC. Basierend auf den Eingabedaten werden dann Bild und Ton berechnet und zum Nutzer gesendet.

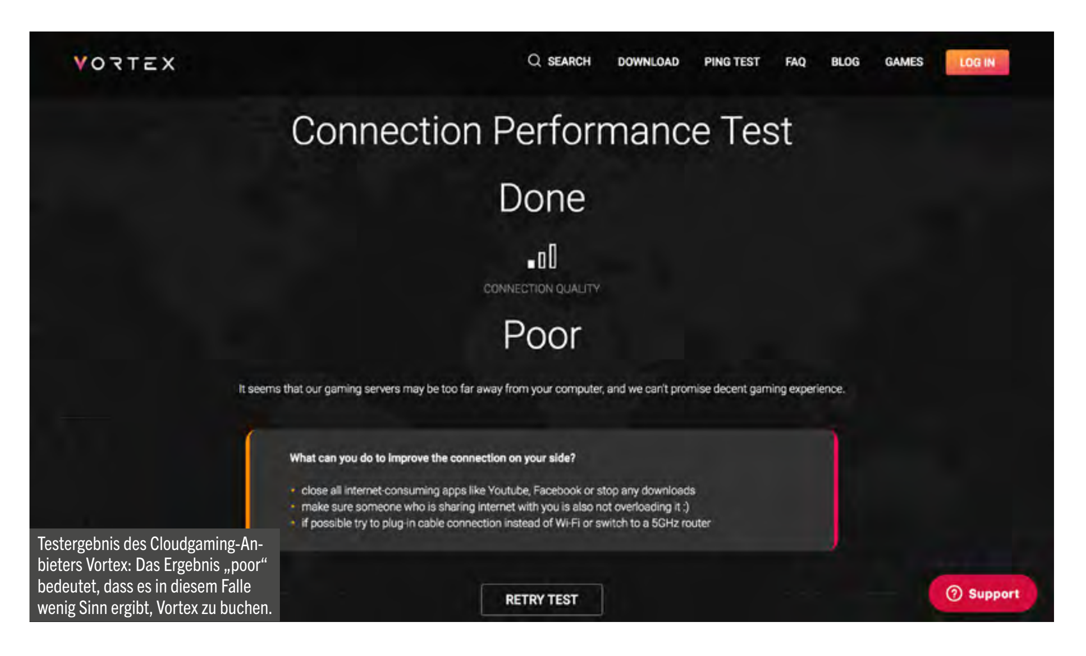
Vor- und Nachteile des Cloudgamings

Der große Vorteil von Cloudgaming ist, dass man keine starke Hardware benötigt – gerade da Grafikkarten seit Oktober 2020 zum Teil absurd teuer geworden sind, kann dies eine echte Alternative sein, wenn der eigene PC die neuesten Games nicht mehr packt.

Denn die Berechnung des Spiels findet beim Cloudgaming durch die Server-Hardware statt. Ebenso entfällt eine Installation auf dem eigenen Endgerät. Theoretisch kann man als beispielsweise mit einem 300-Euro-Laptop die neuesten Games bei maximalen Details spielen, sofern der Cloudgaming-Service diese Leistung bietet. Außerdem ist es möglich, überall zu spielen,

wo man eine ausreichende Internetverbindung zur Verfügung hat. Weitere Vorteile hängen vom jeweiligen Service ab. So kann es etwa ein Angebot an Spielen geben, die für die Dauer eines Abos mit dabei sind, ohne dass man sie einzeln kaufen muss. Bei anderen Anbietern wie GeForce Now ist wiederum der Vorteil gegeben, dass man Spiele ganz normal kauft und wahlweise vom eigenen PC oder aber vom Cloudserver berechnen lassen kann. Dazu später mehr.

Es gibt aber auch zwei Nachteile beim Cloudgaming. Der eine liegt auf der Hand: Wenn ihr einen Cloudgaming-Service bucht und es euch wichtig ist, damit auch mal außerhalb eurer Wohnung spielen zu können, dann aber immer wieder feststellt, dass ihr an bestimmten für euch wichtigen Orten keine ausreichende Internetanbindung habt, nutzt euch das Cloudgaming wenig bis nichts. Der zweite Nachteil gilt auch bei euch zu Hause und ist technischer Natur. Er kann vor allem ambitionierten Gamern den Spielspaß enorm verderben: der Latenz-Effekt. Denn es müssen ja Daten von eurem PC zum Server fließen, bevor der Server ein neues Bild berechnen kann, und das Bild muss dann wiederum zu euch gelangen. Es entstehen also zwei zusätzliche Latenzen, die im Vergleich zum klassischen Gaming über einen PC oder eine Spielekonsole nicht anfallen. Auf der nächsten Seite gehen auf das Thema Latenzen noch näher ein und geben Tipps, was man beachten muss.



Testergebnis des Cloudgaming-Anbieters Vortex: Das Ergebnis „poor“ bedeutet, dass es in diesem Falle wenig Sinn ergibt, Vortex zu buchen.

Latenz durch den Umweg Internet

Weiter unten haben wir eine schematische Zeichnung zu der Latenz-Problematik beim Cloudgaming platziert. Was genau ist das Problem? Egal, ob normales Gaming oder Cloudgaming: Es gibt beim Eingabegerät eine winzige, selbst bei kabellosen Eingabegeräten aber vernachlässigbar kleine Latenz, bis die Eingabe-Aktionen vom PC erfasst werden. Hinzu kommt eine ebenfalls geringe Latenz durch den Monitor. Bei einem Fernseher kann diese Latenz höher sein, sofern man versehentlich den Gaming-Modus nicht aktiviert hat oder das TV-Gerät so einen Modus nicht bietet.

Ebenso gibt es sowohl beim Cloudgaming als auch bei einem stationären Gerät den Faktor FPS, also die Frage, wie viele Bilder pro Sekunde berechnet werden können. Bei 100 FPS seht ihr alle 10 Millisekunden ein neues Bild, bei 50 FPS alle 20 Millisekunden. Taucht ein Gegner eine Millisekunde nach dem Anzeigen eines fertig berechneten Bildes hinter einer Ecke auf, seht ihr ihn bei 50 FPS also frühestens 19 Millisekunden später, bei 100 FPS schon nach neun Millisekunden – dies ist im Grunde genommen auch eine Art von Latenz. Was beim Cloudgaming aber stets dazukommt: Es gibt eine Latenz von eurem PC zum Server, um die Eingabedaten zu senden, sowie eine Latenz vom Server zu eurem PC, um Bild und Ton zu senden. Die Grafik auf Seite 113 verdeutlicht dies.

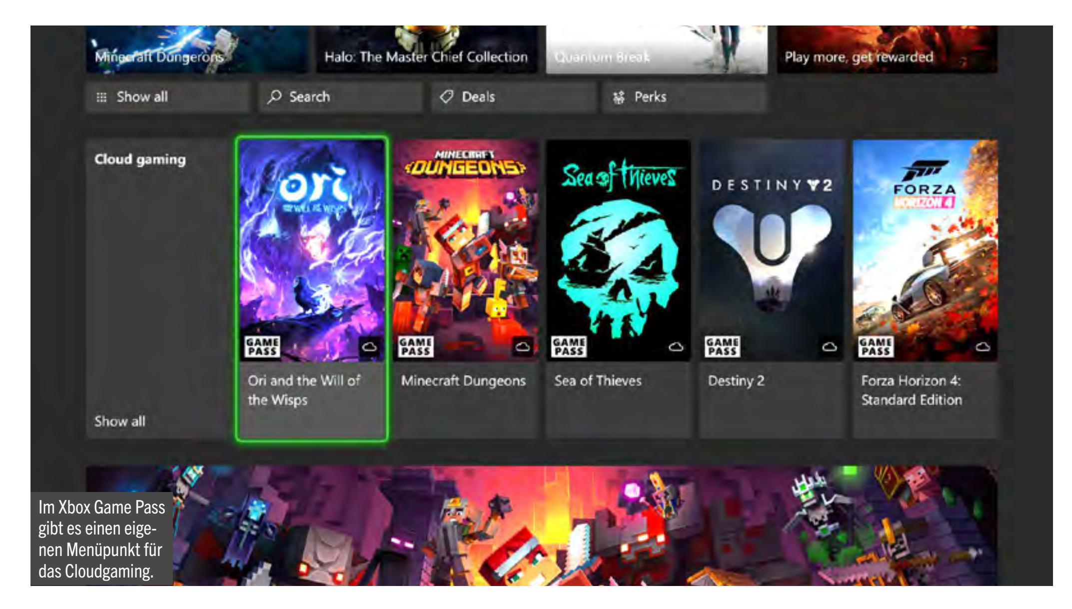
Das Entscheidende ist dabei der Nachteil durch die beiden Verzögerungen wegen des zwischengeschalteten Servers. Es geht dabei weniger um Datenmenge pro Sekunde, sondern die Verzögerung, mit der der Datenstrom beim Server respektive bei euch ankommt.

Aus Multiplayer-Games kennt ihr diese Latenz als Ping – das ist die Dauer, die ein von euch gesendetes Signal zum Server und wieder zurück zu euch benötigt. Dabei weiß man allerdings nicht genau, ob die Latenzen gleichmäßig verteilt sind – als Beispiel: Bei einem Ping von 100 dauert es 100 Millisekunden, bis eine Aktion von euch, etwa das Schießen auf einen Gegner in einem Multiplayer-Game, bei euch zu Hause das wahre Ergebnis zeigt. Aber ob die Latenz von euch zum Server nun 40 oder 80 Millisekunden beträgt und die Latenz vom Server zu euch wiederum entsprechend 60 oder 20 Millisekunden, kann man als Nutzer nicht feststellen, erst Recht nicht, wenn es gar keinen Server gibt, sondern einer der Spieler-PCs in der Partie als Host dient. Die Grafikdarstellung auf eurem PC ist aber nicht vom Ping betroffen, im Gegenteil: Es kann vor allem bei hohen Pingwerten vorkommen, dass ihr im Bild eine von eurem PC berechnete Aktion seht, die in Wahrheit gar nicht mehr möglich ist, da euer Charakter auf dem Server bereits den virtuellen Tod erfahren musste – wegen des Pings kommt die Todesnachricht aber erst verzögert bei eurem PC an, sodass ihr auf eurem Bildschirm beispielsweise bereits in Deckung seid und ihr dann scheinbar aus dem Nichts virtuell ablebt.

Erst in der Wiederholung, die viele Spiele anbieten, seht ihr, dass ihr in Echtzeit ohne den Ping betrachtet doch noch nicht in Deckung wart, als ein Gegner auf euch schoss. Anders sieht es beim Cloudgaming aus. Ein Ping von 100 Millisekunden bedeutet, dass ihr eine Aktion durchführt und auch auf eurem Monitor erst nach 100 Millisekunden die zur Aktion gehörende Bilderfolge sehen könnt. Je nachdem, wie hoch der Ping ist und um welche Spielart es geht, kann eine solche Verzögerung das Spiel unspielbar machen. Natürlich gilt hier: Je schneller ein Spiel ist und je drastischer die negativen Folgen für euren Spielecharakter sind, wenn man nur einen kleinen Augenblick zu spät reagiert, desto eher ist ein guter Ping ein Muss. Selbst dann, wenn der Cloudgaming-Anbieter die beste Technik aufwartet, um beim Senden der Daten eine geringe La-

Bist du bereit?
Stadias Auflösung reicht von 4K[1] bis 720p, je nachdem, wie schnell dein Netzwerk ist. Stadia funktioniert mit verschiedenen Verbindungen von 35 Mbp/s und mehr bis zum empfohlenen Minimum von 10 Mbp/s.
Empfohlenes Minimum
Beste Bandbreite
5
10 Mbps
15
20
25
30
35 Mbps
720p
1080p
4K
60 fps
Stereo
HDR Video
60 fps
5.1 Surround-Sound
HDR Video
60 fps
5.1 Surround-Sound
Teste deine Verbindung.

Auch bei Googles Stadia-Dienst könnt ihr einen Verbindungstest machen, ob sich ein Abo für eure Leitung lohnt.



Im Xbox Game Pass gibt es einen eigenen Menüpunkt für das Cloudgaming.

tenz zu haben, kann trozdem eine recht hohe Latenz von euch zum Server vorhanden sein kann, die er nicht beinflussen kann. Was ihr selbst dagegen tun könnt, erklären wir euch auf der nächsten Seite.

Mittel für eine bessere Latenz

Der Grund für einen hohen Ping liegt oftmals zum größeren Teil beim Nutzer. Wichtig ist daher, dass ihr euren Internetzugang optimiert. Eine hohe Bandbreite ist nur die Grundvoraussetzung – allerdings nutzt selbst eine Bandbreite, die zwei Dutzend 4K-Streams parallel stemmen kann, rein gar nichts, wenn der Ping nicht niedrig ist. Ein Faktor kann die Technik sein, wobei moderne Router an sich keinen Nachteil verantworten sollten. Es ist auch denkbar, dass euer Haushalt relativ weit von einem Knotenpunkt des Internetanbieters weg ist und es daher eine etwas größere Latenz gibt.

Ebenso ist es möglich, dass durch die Art des Internetzugangs auch Nachbarn eure Leitung negativ beeinflussen – dies kann bei Internet per Kabel-TV-Anschluss der Fall sein. WLAN ist ebenso ein möglicher Verzögerer, wobei moderne Standards eine sehr geringe Latenz haben, sofern das Routersignal gut beim Endgerät ankommt.

Ein oft übersehenes Problem sind aber andere Geräte im eigenen Netzwerk: Schaut ihr oder ein Mitbewohner beispielsweise nebenbei noch eine Serie als Videostream, streiten sich quasi dieser Stream und euer Cloudgaming-Stream darum, wer als Nächstes den sofortigen Zugriff auf das Internet hat. Ebenso kann ein Download stören, den ihr parallel durchführt – vielleicht zieht ja euer Smartphone gerade ein Update? Dies alles führt selbst dann, wenn die Bandbreite des Internetzugangs locker für alle Datenströme ausreicht, zu kurzeitig hohen Pingwerten, so dass das Spiel ruckelt oder das Bild mit einer klar spürbaren Verzögerung ankommt. Abhilfe schafft hier ein Router, der priorisieren kann.

Dem Spiele-Gerät wird dann die höchste Priorität gewährt. Für den Serien-Fan wiederum gibt es deswegen keinen Nachteil: Sein Videostream startet einfach etwas später, so dass ein Puffer entsteht – wenn der Stream dann mal kurz keine Daten bekommt, weil der Cloudgaming-Stream Vorfahrt hat, sind genug Daten im Puffer. Der Puffer wiederum wird immer wieder nachgefüllt, wenn gerade der Cloudgaming-Stream etwas weniger an Datenverkehr verursacht. Für Downloads gilt: Es gibt immer mehr Netzwerk-Tools, die am gleichen PC auch einzelnen Programmen Vorrang gewähren – ihr könntet also dem Cloudgaming- Programm oder dem Browser (einige Cloudservices lassen sich per Internetbrowser nutzen) die höchste Priorität geben. Wir fassen die Tipps für eine möglichst optimale Internetleitung zwecks Cloudgaming, aber auch zwecks Onlinegaming mal kurz zusammen:

- Priorisiert euer Spiele-Gerät über den Router, wenn möglich. Eventuell lohnt sich ein neuer, moderner Router, der dies unterstützt.
- Vermeidet anderen, gleichzeitig stattfindenden Internet-Traffic, auch am Spiele-Gerät
- Falls ihr WLAN nutzt, obwohl auch eine Kabelverbindung möglich wäre, dann vergleicht beide Internetzugangsoptionen, auch was den Ping angeht. Ein Richtwert: Sollte es per Kabel mindestens 10 Millisekunden besser aussehen, solltet ihr lieber die Kabelverbindung nutzen.
- Bei sehr hohen Ping-Werten, die womöglich je nach Tageszeit schwanken, solltet ihr eure allgemeine Internetleitung unter die Lupe nehmen: Wie schnell ist euer Anschluss? Sind alle Kabel in Ordnung, gegebenenfalls auch die in den Wänden und im Keller? Welche Art von Internetzugang habt ihr? Gibt es Alternativen?

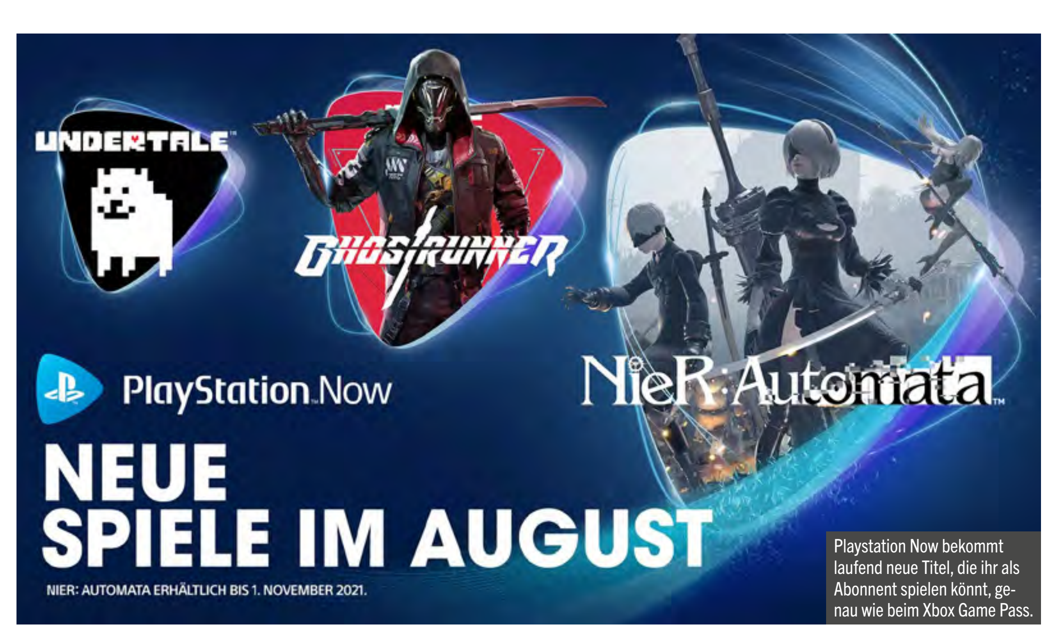
Optionsvielfalt

Doch welche Cloudgaming-Möglichkeiten gibt es aktuell? Zum einen gibt es Anbieter, die euch einfach nur Hardware stundenweise oder auch für ein bestimmtes Stundenkontingent pro Monat vermieten, damit ihr diese über einen Internetzugang nutzt. Spiele installiert ihr dann auf dem gemieteten Speicherplatz, und welche Hardware-Power ihr benötigt, müsst ihr selbst einschätzen. Cloudgaming-Angebote, bei denen Spiele mit dabei sind, gibt es zum Beispiel auch von der Telekom (Magenta Gaming) oder in Form des Cloudgaming-Dienstes Vortex. An dieser Stelle aber wollen wir die vier wohl bekanntesten Anbieter genauer vorstellen: GeForce Now, Google Stadia, Playstation Now und den Xbox Game Pass.

Nvidia GeForce Now

Mit GeForce Now bietet Nvidia schon seit längerer Zeit einen Cloudgaming-Service an. Derzeit gibt es eine kostenfreie Basis-Version, bei der man eine Stunde pro Session spielen kann. Bei Abschluss eines Monatsabos für 9,99 Euro oder wahlweise auch sechs Monate für 49,99 Euro (pro Monat 8,33 Euro) sind sechs Stunden pro Session möglich, außerdem ist die Grafikqualität besser (Full-HD bei 60 FPS) und basiert auf Servern, die Grafikkarten auf dem Level einer GeForce RTX2080 nutzen.

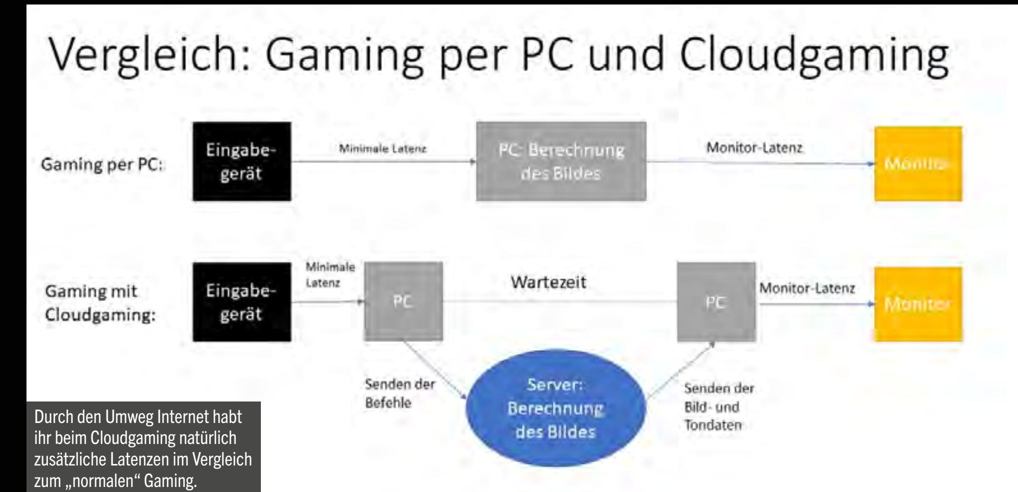
Neu ist ab Dezember ein Abo mit der Grafikleistung einer GeForce



Playstation Now bekommt laufend neue Titel, die ihr als Abonnent spielen könnt, genau wie beim Xbox Game Pass.

RTX 3080 für halbjährlich 99,99 Euro. Hier sind acht Stunden pro Session bei WQHD-Auflösung und 120 FPS drin, bei Nvidia Shield steht auch 4K zur Verfügung. Über das neue Abo-Modell und die Technik dahinter berichteten wir ja online bereits ausführlich.

Doch wie funktioniert GeForce Now, was die Spiele betrifft? Kurz gesagt: Ihr könnt die Spiele nutzen, die ihr bereits besitzt. Ausführlicher gesagt: Es kommen Spiele in Frage, die ihr für euren Account bei Electronic Arts (Origin), Epic Games, GOG, Steam und Ubisoft besitzt. Welche Spiele dann genau von GeForce Now unterstützt werden, hängt von den Vereinbarungen mit den Plattformanbietern und den Spielepublishern ab. Derzeit sind über 1.000 Spiele mit in der Liste, und es sollen jeden Donnerstag neue Games dazukommen, darunter natürlich auch ältere Titel, die noch im Katalog fehlen. Im Herbst sind zum Beispiel auch aktuelle Blockbuster wie Far Cry 6, Guardians of the Galaxy, New World und das Remake der Crysis-Trilogie neu dabei. Wer sich also zum Beispiel Guardians of the Galaxy kauft, kann es dann auch mit GeForce Now spielen. Hinzu kommen Games, die auch bei den oben genannten Spieleplattformen kostenfrei sind, wie Apex Legends, Fortnite oder Warframe. Bei allen Spielen gilt: Die Games sind schon bei Nvidia installiert, ihr müsst sie also nur mit eurem GeForce Now-Account starten, sofern ihr sie besitzt oder sie kostenlos sind. GeForce Now läuft übrigens im Browser oder als App auf Windows, MacOS, Spielekonsolen sowie iOS- und Android-Geräten, wobei ihr bei Tablets oder Smartphones je nach Game eventuell nur per zusätzlichem Controller spielen könnt. Schade finden



Durch den Umweg Internet habt ihr beim Cloudgaming natürlich zusätzliche Latenzen im Vergleich zum „normalen“ Gaming.

wir, dass es für die RTX 3080-Option kein Abo nur für einen Monat gibt, um die Eignung des Internetzugangs zu prüfen – sollten aber schon direkt am Anfang Probleme auftauchen, dürfte ein Widerruf möglich sein.

Google Stadia

Der Cloudservice Stadia von Google wurde sehr groß angekündigt – wie zufrieden Google mit dem Projekt ist, wurde öffentlich nicht bekanntgegeben, aber es scheint nicht besonders gut zu laufen. In der Gamer-Gemeinde kam Stadia nicht besonders gut an, allerdings hatte Google mit Stadia ja auch als eines der Ziele ausgerufen, Leute zu erreichen, die bisher oder längere Zeit nichts mit Games zu tun hatten. Das Hauptargument von Google war und ist, dass jedermann mit einer ausreichenden Internetverbindung sofort in modernste Games einsteigen kann. Doch wie funktioniert Stadia genau? Es gibt zwei Möglichkeiten: Entweder man kauft ein Spiel im Stadia Shop – mit dem Spiel erwirbt man dann das Recht, dieses Spiel per Stadia zu spielen. Die zweite Möglichkeit ist das Stadia Pro-Abo für 9,99 Euro pro Monat, das zum einen eine bessere Grafikqualität mit 4K-Support bietet und in dem zum anderen aktuell 36 Games inklusive sind. Bei diesen Games ist allerdings so gut wie kein moderner AAA-Titel dabei: Mafia 3: Definitive Edition und Control sind hier noch die Highlights. Gespielt wird per Chrome-Browser, wobei man bei einem Smart-TV den Chromecast Ultra und den Stadia-Controller benutzt. Ein Nachteil, der echte Gamer sicher von Stadia abhält, ist die Tatsache, dass man die gekauften Games nicht wahlweise auch klassisch auf seinem PC installieren und spielen kann.

Xbox Game Pass Cloudgaming

Die Cloudgaming-Funktion von Microsoft, die in der Anfangsphase noch als Project xCloud bekannt geworden war, ist inzwischen im Xbox Game Pass Ultimate integriert, allerdings schon seit über einem Jahr noch immer offiziell in einer Beta-Phase. Das Ultimate-Abo des Game Pass beinhaltet über 100 Spiele für den PC und die Xbox, wobei einige Titel wie zum Beispiel Humankind nur auf dem PC verfügbar sind, andere nur auf der Konsole. Es kostet 12,99 Euro pro Monat. Die reine Xbox- oder PC-Version des Game-Pass bietet für 9,99 Euro pro



GeForce Now ist auf vielen bekannten Plattformen verfügbar – das gilt auch für die neue Abo-Option.

Monat nur die Spiele für die jeweilige Plattform, wobei dies trotzdem jeweils über 100 Spiele sind.

Bei allen drei Abos ist auch EA Play mit Titeln wie Star Wars: Squadrons oder den 21er-Versionen von FIFA, NHL und Madden inklusive. Das Xbox-Game-Pass-Cloudgaming ist aber, wie gesagt, nur in der Ultimate-Abo-Variante dabei. Was genau macht diese Funktion, die ihr unter anderem über die Xbox-App von Windows starten könnt? Dies ist sehr einfach zu erklären: Ihr könnt auf PCs, Laptops und Smartphones sowie Tablets mit Android oder iOS und der Xbox-Game-Pass-App oder per Browser viele der Games, die der Game Pass auch als Download bietet, per Cloudgaming spielen. Für Smartphones und Tablets gibt es auch eine Filteroption für Games, die eine Touchbedienung unterstützen. Für Xbox-Konsolen soll Cloudgaming noch in diesem Jahr verfügbar sein.

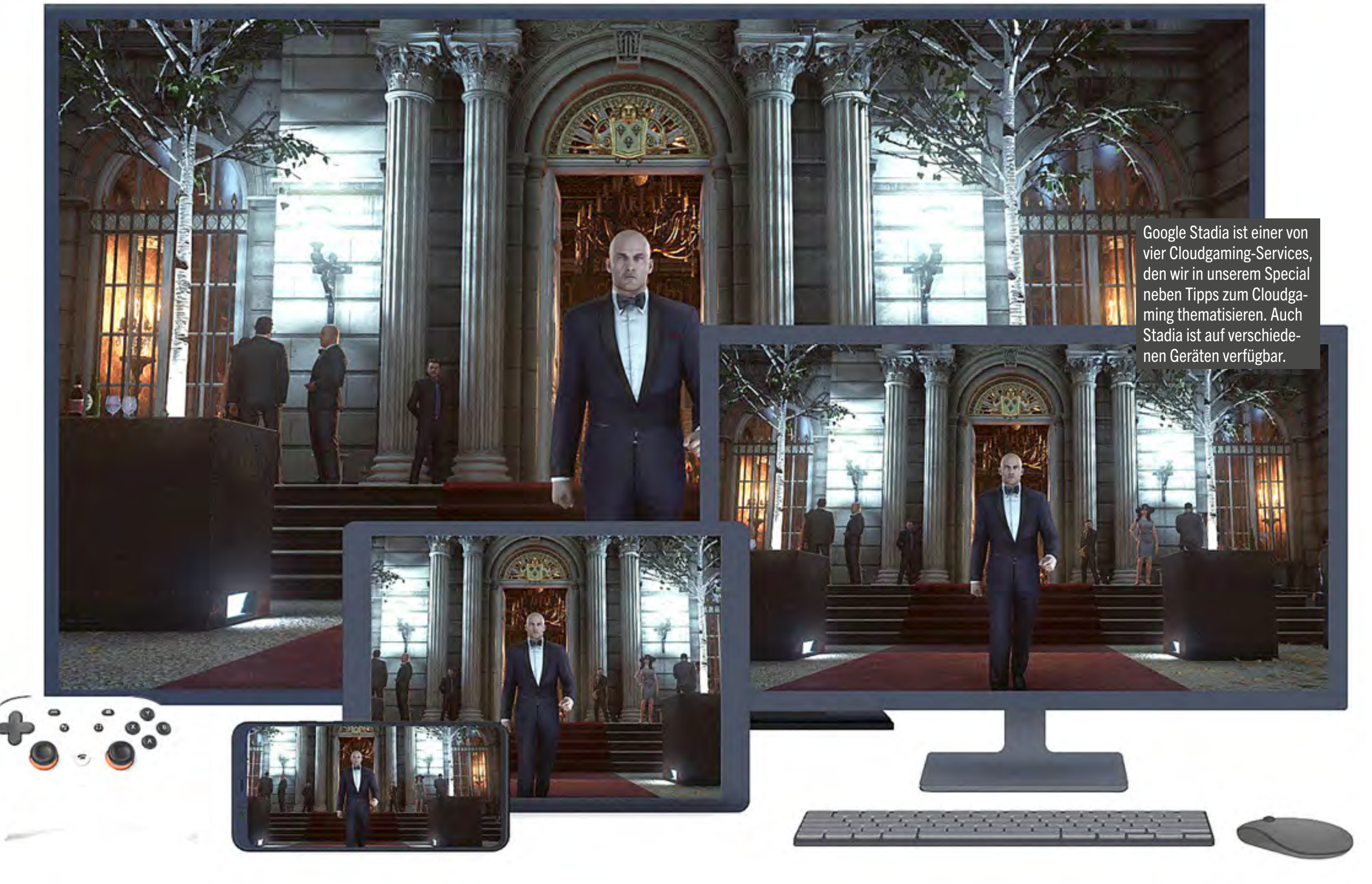
Unser Autor nutzt die Funktion per Laptop über WLAN schon seit einer Weile privat. Seine Erfahrungen, auch mit eher schnellen Spielen wie Hades oder Titeln wie Marvel's Avengers sind bisher trotz des Beta-Status sehr gut – dem Bild war nur in seltenen Situationen anzusehen, dass es nur ein Stream ist. Eine klar spürbare Verzögerung oder kleine Ruckler gab es trotz WLAN ebenfalls nur selten. Allerdings kam es bei manchen Spielen vereinzelt vor, dass das Spiel nicht starten wollte. Alles in allem ist die Cloudgaming-Funktion aber positiv zu bewerten, auch die Tatsache, dass vorhandene Speicherstände, die beim Spielen eines beispielsweise auf der Konsole installierten Games entstanden sind, übernommen werden. Man kann also an der Konsole spielen und das Spiel später mit einem völlig anderen Endgerät über seinen Xbox-Game-Pass-Account weiterspielen.

Playstation Now

Ein ähnliches Angebot wie beim Xbox Game Pass gibt es auch von Sony in Form von Playstation Now. Da die Parallelen groß sind, brauchen wir nicht viele Worte zu verlieren. Zwei große Unterschiede gibt es: Mit dabei sind ausschließlich Playstation-Titel der Generationen 2, 3 und 4, zudem läuft Playstation Now derzeit nur auf drei Plattformen: Playstation 4, Playstation 5 oder Windows-PC. Auf den Konsolen lassen sich die Spiele auch herunterladen und installieren. Pro Monat kostet Playstation Now 9,99 Euro. Wer ein Jahresabo für 59,99 Euro eingeht, muss rechnerisch nur knapp 5 Euro pro Monat bezahlen. Für drei Monate werden 24,99 Euro fällig, was 8,33 Euro pro Monat bedeutet. Interessant ist Playstation Now natürlich für PC-Gamer, die gerne mal einen der dort enthaltenen Playstation-exklusiven Titel spielen möchten, zum Beispiel The Last of Us: Part 2, das noch bis zum 03. Januar 2022 mit dabei ist.

Fazit: Cloudgaming ist interessant, mit einigen Einschränkungen

Cloudgaming kann – eine gute Internetleitung vorausgesetzt – eine gute Alternative sein, wenn man mal abseits seines PC-Standortes spielen möchte, keine Lust auf eine Spieleinstallation und nötige Updates hat oder sich auch wegen der horrenden aktuellen Preise bei Grafikkarten keinen spielefähigen PC leisten kann (oder will). Ein Beispiel: Bei Nvidias GeForce Now mietet man gewissermaßen einen PC mit einer GeForce RTX 3080 – zwar sind knapp 50 Euro pro Halbjahr nicht wenig, zumal bis auf ohnehin kostenfreie Titel kein Spiel inklusive ist. Im Handel kostet eine GeForce RTX 3080 aber aktuell satte 1.350 Euro. Selbst wenn man sie in zwei bis drei Jahren noch für 500 Euro verkaufen kann, wären dies 850 Euro plus die Stromkosten der Grafikberechnung beim Spielen. Für dieses Geld sind auch dreieinhalb Jahre GeForce-Now-RTX-3080-Abo drin. Wir finden aber auch die Game-Abo-Services von Microsoft und Sony interessant, da sie für ihr Geld viele Games bieten, was eigentlich ohnehin die Hauptfunktion der Abos ist. Viele der Games, die man im Abo liebgewinnt, hätte man sich normalerweise nicht gekauft. Ebenso können Spiele dabei sein, die man sich zwar eh gekauft hätte, dank Abo aber in der Summe günstiger wegkommt – ein Titel wie Humankind ist beispielsweise seit Release im Xbox Game Pass dabei und kostete zum Release so viel wie vier Monate Game Pass Ultimate. Akzeptiert man, dass ein Spiel auch mal aus dem Abo fliegen kann, ist so ein Abo also für viele Spieler sicher eine feine Sache und die Cloudgaming-Funktion im Grunde genommen noch eine Zugabe obendrauf. Einen theoretischen Vorteil von Cloudgaming gibt es in Sachen Nachhaltigkeit. Denn anstatt dass jeder seine eigene Hardware zu Hause hat, teilen sich viele Gamer die Technik. Allerdings gibt es dabei auch einen Fallstrick: Falls nur wegen der Existenz von Cloudgaming irgendwann etliche Leute mitmachen, die sich ansonsten niemals Gaming-Produkte gekauft hätten, kann es zu dem Punkt kommen, an dem die Server mehr Ressourcen verbrauchen als, wenn es kein Cloudgaming geben würde. ❑



Google Stadia ist einer von vier Cloudgaming-Services, den wir in unserem Special neben Tipps zum Cloudgaming thematisieren. Auch Stadia ist auf verschiedenen Geräten verfügbar.